PREVIEW: COMMANDOS 2 ORAZ DIABLO 2 PLUS ZAPOWIEDŹ COLIN McRAE RALLY 2

PC GAMER

Gry Komputerowe

marzec 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

3/00

RECENZJA

THE SIMS PL

ZBUDUJ DOM SWYCH MARZEŃ...

COMMANDOS 2

TYLKO U NAS!

PIERWSZE WIEŚCI O NASTĘPCY KULTOWEJ GRY!

RECENZJE

FLIGHT SIMULATOR 2000
GABRIEL KNIGHT 3
NOX, FLANKER 2.0, TZAR PL

BATTLEZONE II

TRÓJWYMIAROWA REWOLUCJA NA POLU BITWY!

Zapowiedzi



Rally-Masters



Diablo-2



Dungeon-Siege



Colin-McRae-Rally-2

Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

NAGRODY:

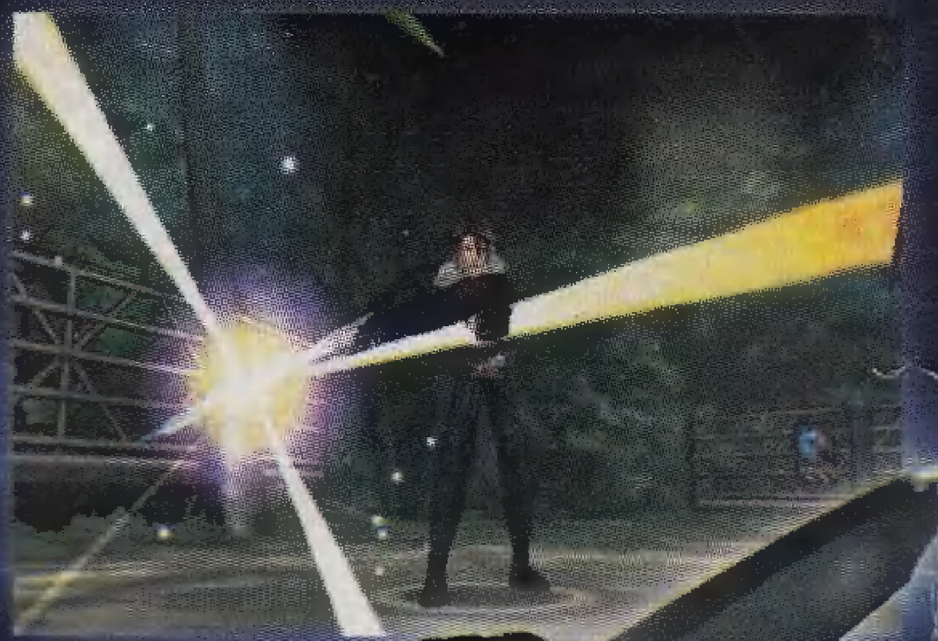
- Długopis firmowy — 3 pkt
- Oryginalny kubek — 8 pkt
- Unikalna koszulka — 12 pkt
- Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: — 15 pkt

STRZELANINA FPP · STRATEGIA FANTASY · PRZYGODA RPG · SZACHY +SAMOUCZEK

Epicka opowieść o przyjaźni, miłości i poświęceniu.







Będę tu...

Będę tu czekać...

Będę tu czekać... na Ciebie... więc... jeśli przyjdziesz...

Obiecuję.

Dlaczego... ?

Na co?

Znajdziesz mnie?

5 CD ! 159 zł

"Final Fantasy VIII" opowiada o dwóch zwaśnionych państwach - Galbadia i Dollet. Squall Leonheart to główna postać, z którą powinniśmy się identyfikować. To jego osobowość - wyniosły, chłodny typ "samotnego wilka" - została po mistrzowsku zrealizowana w "FF VIII" i stanowi podstawowy magnes. Gra wciąga, intryguje i zachwyca. Jednak najbardziej uderzającą cechą "FF VIII" jest to, jak bardzo gra stara się być realistyczna. Zniknęły przemiłe figurki i komiksowa perspektywa. Zamiast nich pojawiły się przepięknie animowane (wykorzystujące motion-capture) postacie, charakteryzujące się odmienną gestykulacją, językiem ciała i mimiką. Sekwencje akcji płynnie wplatają się w sekwencje dialogowe i przerywniki filmowe...

Walka w turach z aspektami czasu rzeczywistego, każde starcie dobierane jest losowo. Możemy również posługiwać się magią, a nasi wrogowie często dysponują silniejszymi czarami, potrafią również zdobywać doświadczenie, jeżeli gracz zbyt długo przebywa w jednym miejscu.

"FF VIII" sprawia, że gracz czuje się związany emocjonalnie z bohaterami i interesuje się tym, co ich spotyka.

Tekst inspirowany artykułem w miesięczniku GRY KOMPUTEROWE

"...rozszerza definicję gatunku RPG..."

"...oszołamiająca, rzucająca wyzwanie, uzależniająca i nieograniczenie wciągająca gra na wielką skalę..."

PC GAMER UK **92%**

"...zapierająca dech w piersiach pod względem skali, rozmachu i wykonania. Grać!..."

GRY KOMPUTEROWE **92%**

DNI OTWARTE 26-27 LUTEGO W EMPIK MEGASTORE

KUPON WAŻNY DO 15 MARCA 2000 ROKU
5% TANIEJ — EMPIK — 5% TANIEJ
FINAL FANTASY VIII
+ NIESPODZIANKI

KUPON RABATOWY ważny tylko w EMPIKACH

FINAL FANTASY VIII

"Final Fantasy VIII" nie będzie to zwykła premiera. Dla pierwszych klientów przygotowaliśmy extra gadżety i promocyjne ceny:

- dla 500 pierwszych klientow oryginalny mousepad limitowanej edycji
- dla pierwszych 100 klientow w EMPIK super komiks - LOCKE SUPER CZŁOWIEK
- we wszystkich egzemplarzach extra nalepki i druga cześć specjalnego kalendarza na 2000 rok (pierwsza cześć była dostępna z grą Urban Chaos)

PREMIERA 25 lutego 2000

www.eidos.com

PC CD

www.mirage.com.pl

MIRAGE · SQUARESOFT · EIDOS INTERACTIVE

AUTORYZOWANE SKLEPY: **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; **GDAŃSK:** "AMI-COMM" ul. Oliwska 53/54 tel.0-58 342-29-86 ; **ŁOMŻA:** "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; **TORUŃ:** "CD-MEDIA " ul.Prosta 5 tel.0-56 69-74-556 **WARSZAWA:** "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: **WARSZAWA :** "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; **GDAŃSK:** "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; **KRAKÓW:** "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; **KATOWICE:** "SCANMET" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; **OSTRÓW WLKP. :**"TECHLAND" ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747. SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.



Nadchodzi gra, którą musisz mieć! Arcydzieło mistrzów gatunku, twórców Baldur's Gate i Fallout 2
W każdym pudełku z grą oryginalny T-shirt GRATIS!
Wybierz egzemplarz gry ze swoim rozmiarem!
PLANESCAPE
TORMENT
WERSJA POLSKA
Torment otrzymał wszystkie wyróżnienia polskiej prasy o grach:
Reset
w rolach głównych występują:
Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski
Nadchodzi nowe dzieło autorów kultowych gier Baldur's Gate i serii Fallout. Torment łączy najlepsze cechy tych gier, stając się niemal ideałem. Znów będziesz mógł zagłębić się w ogromnym świecie, lecz tym razem zupełnie innym od tych, które poznałeś. Niezwykle trudno opisać, jak fascynujące jest podróżowanie po świecie Planescape – to po prostu trzeba przeżyć. Gwarantujemy, że ta przygoda na długo pozostanie w Twojej pamięci.
Czy odważysz zagłębić się w Planescape?
Czy poznasz swoją historię i swoje imię?
PREMIERA JUŻ 8 MARCA!
Torment idąc drogą Fallouta ustanawia zupełnie nowe standardy w kreowaniu wirtualnej rzeczywistości, w której gracz ma pełną swobodę, a jego czyny mają ogromny wpływ na otoczenie. Pełna interaktywność połączona jest z doskonałym i sprawdzonym w Baldur's Gate sposobem prowadzenia i prezentacji akcji.
Torment to naprawdę ogromna gra. Zajmuje 4 płyty CD, i zawiera ponad 3200 stron tekstu! Baldur's Gate miał „tylko" 1700 stron tekstu. Tekst ma ogromne znaczenie, tworzy fabułę, która jest majstersztykiem niespotykanym dotąd w grach komputerowych. Dla polskiego gracza szczególnie istotne jest, że ten ogrom informacji został przetłumaczony przez najlepszych fachowców związanych z grami i literaturą fantasy.
TAK! Torment ukaże się w polskiej wersji językowej, którą opracował zespół odpowiedzialny m.in. za polską edycję gry Baldur's Gate!
Znani aktorzy i znakomity przekład pozwolą Ci poczuć klimat gry jak nigdy dotąd.
Specjalnie dla Polskich klientów firma CD Projekt przygotowała wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry. W każdym pudełku znajdziesz, oprócz instrukcji obsługi i 4 płyt CD, miłe dodatki związane z grą: oryginalną koszulkę (w różnych rozmiarach), podkładkę pod mysz, plakat/mapę i słownik terminów świata Planescape.
Torment to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony!
Pamiętaj! Nowy świat, nowe przygody i nowe wyzwania czekają na Ciebie!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
4CD
Advanced Dungeons&Dragons
Interplay
BLACK ISLE STUDIOS
OFFICIAL Licensed Product
Wersja polska wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com
GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

OD REDAKCJI...

Przepowiadacze pogody zapewniają, że wiosna tego roku nadejdzie szybko. W branży gier komputerowych „odwilż" już daje się zauważyć, gdyż po świąteczno-noworocznym wysypie fajnych gierek nie ma specjalnie na co liczyć. Z trudem zbieraliśmy materiały do recenzji na potrzeby tego numeru, ale ostatecznie udało się i jest co poczytać. Za to zupełnie inaczej wygląda sprawa zapowiedzi, gdyż producenci na długo przed wydaniem gry zabiegają o promocję. W związku z tym, nasze działy „Przedstawiamy" i „Na Tropie" wprost kipią od potencjalnych hitów: „Colin McRae Rally 2", „Diablo 2", „Commandos 2".

Edycja CD Gier Komputerowych, już od poprzedniego numeru wzbogaciła się o unikalny dodatek – poradnik w formie książeczki. Możecie się przekonać, że jej treść nie jest dziełem przypadku. W naszych poradnikach znajdziecie superszczegółowe opisy gier wybitnych, ale jednocześnie trudnych i rozbudowanych. A więc takich produktów, które możecie w ciemno kupić, a potem już oddać się wspaniałej zabawie, mając jednocześnie pewność, że w razie problemów, pomoc znajdziecie w naszej książeczce. W tym numerze Edycji CD znajdziecie pozycję wyjątkową, a mianowicie superporadnik do gry uznawanej przez posiadaczy PlayStation za produkcję wszech czasów – Final Fantasy VIII. Premiera gry na peceta spodziewana jest dosłownie na dniach, a nasz poradnik powinien pomóc Wam przeżyć największą przygodę życia. Mamy nadzieję, że pomysł książeczek dołączanych do pisma zyska Waszą aprobatę i ostatecznie przekona niedowiarków, że opłaca się zainwestować trochę więcej w Edycję CD, bo ogrom wiedzy zawartej w poradnikach trudno jest doprawdy przeliczać na pieniądze. Za miesiąc kolejna solucja w formie książkowej i kolejna wspaniała gra rozłożona na czynniki pierwsze. Jaka? To niespodzianka.

Na koniec, bardzo smutna wiadomość. Zmarł wieloletni współpracownik Gier Komputerowych, Karol Klepacz podpisujący się pseudonimem „Reset". Był człowiekiem niezwykłym i nietuzinkowym. Dysponował olbrzymią wiedzą i doświadczeniem z zakresu komputerowej rozrywki. Wcześniej jego recenzje ukazywały się w legendarnym już „Top Secret", a potem w „Świat Atari", „Atari Magazyn" i „Gambler". Jego nagła i niespodziewana śmierć okryła smutkiem całą redakcję i ukazała nam z całą bezwzględnością kruchość ludzkiego istnienia. Można bowiem uśmiercać setki, a nawet tysiące wirtualnych wojowników, niszczyć całe miasta i populacje, ale zawsze mamy świadomość, że można to wszystko przywrócić do stanu poprzedniego, ponownie uruchamiając grę. Niestety życie ludzkie, to nie gra i taka możliwość nie istnieje. Wierzymy jednak, że „Reset" tak naprawdę nie odszedł, a będzie z nami tak długo, jak długo pamięć o nim pozostanie w nas. Cześć jego pamięci!

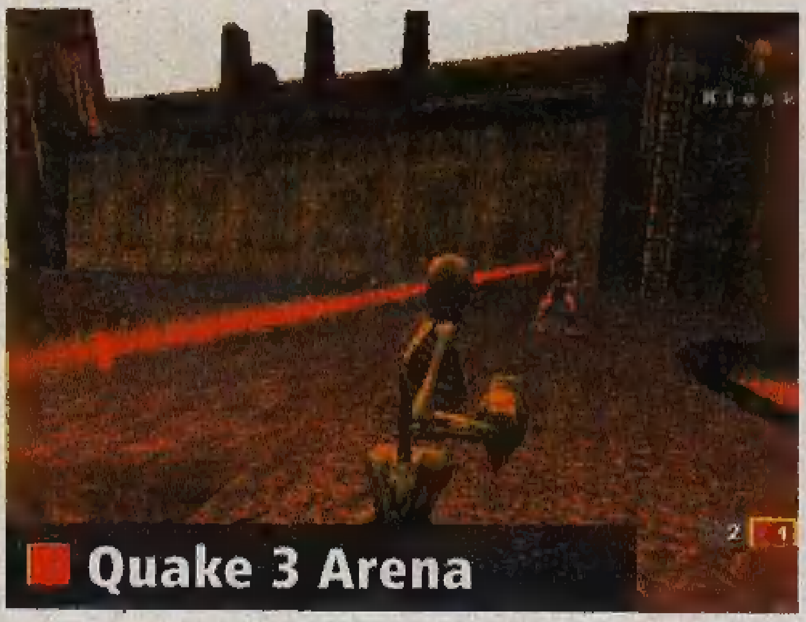
REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

ZAPOWIEDZI



Commandos 2

PORADY



Quake 3 Arena

STAŁE DZIAŁY



Jason i Chris Kingsley

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W MARCU...



Nox



The Sims PL



Battlezone II



Gabriel Knight 3

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/2000 (68)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak (Jagd)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN


Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!
Gra w sprzedaży od końca marca 2000
FREESPACE 2
Niesamowity realizm walki gigantycznych statków kosmicznych wspieranych przez tysiące mniejszych jednostek przyprawi Cię o zawrót głowy. Czegoś podobnego jeszcze nie widziałeś na ekranie PC!
Pierwsz część znakomitej serii
FREESPACE
ponownie w sprzedaży już w marcu
2CD
Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · CD PROJEKT
BY GAMERS. FOR GAMERS.
volition
3CD
niska cena 79 złotych
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com
„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe". „Znakomicie przygotowana kampanie i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+
„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogromniaste obiekty."
IO, ocena: 96/100
„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10
„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10
Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt

NA CD



Witajcie! Od tego numeru, w dziale „NA CD" znajdziecie nie tylko opisy dem dostępnych na krążku, ale również funkcjonalną „klawiszologię". Wersje demonstracyjne bowiem najczęściej nie zawierają instrukcji obsługi. KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

SHOGUN: TOTAL WAR









ELECTRONIC ARTS
P200, 32MB RAM, WIN95/98


„Shogun" to doskonała strategia czasu rzeczywistego, nie podobna jednak do innych RTS'ów. Odróżnia ją przede wszystkim szalenie szczegółowa grafika, ukazująca jednocześnie na ekranie setki wojowników. Kąt widzenia akcji można dowolnie ustawiać, a całość działa płynnie nawet na słabszych konfiguracjach. Obsługa gry jest bardzo intuicyjna. Demo udostępni Ci szereg misji treningowych, pozwalających zapoznać się z tym produktem. Polecamy go Waszej uwadze.

KLAWISZOLOGIA:
Klawiatura numeryczna - obsługa kamery
Prawy przycisk myszy - przestawianie widoku kamery
Lewy przycisk myszy (podwójne kliknięcie na fladze jednostki) - centruje kamerę na jednostce
Ctrl+F - przyspiesza czas
Ctrl+LPM - wyznacza więcej niż jedną jednostkę naraz
G - wciśnij, gdy już zaznaczyłeś jakąś liczbę jednostek, aby je zgrupować. Wciśnij G ponownie, aby wykonać czynność w kolejności odwrotnej.





Enter - pokazuje/ukrywa ikony w górnej części ekranu
Przenoszenie jednostek (po ich wcześniejszym zaznaczeniu):
Lewy Przycisk Myszki - przemarsz do danej lokacji
Dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszy - szybki marsz do danej lokacji
Walka (po wybraniu jednostki):
Lewy przycisk myszy (na jednostce wroga) - zaatakowanie danej jednostki
Prawy przycisk myszy (na jednostce wroga) - ostrzelanie przeciwnika (z broni dalekiego zasięgu)
Klawisze odpowiedzialne za formacje:
W, C, L, X, P, S, F


PC CD
NOX™
Bądź przebiegły,
bądź czujny,
opanuj magię,
podbij NOX
ELECTRONIC ARTS™
Westwood™ STUDIOS
Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
Tel. (22) 642 27 68 lub 642 27 66. Fax (22) 642 27 69
WWW: http://www.ipscg.com.pl
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

SLAVE ZERO

INFOGRAMES
P200, 32MB RAM, WIN95/98



Osadzona w futurystycznym klimacie zręcznościówka TPP. Sterujesz gigantycznym robotem (a'la mech) i niszczysz wszystko, co stanie na Twojej pełnej niebezpieczeństw drodze. Gra tym bardziej warta jest odpalenia, że w poprzednim numerze „Gier Komputerowych" dostała bardzo wysoką ocenę. Wielbiciele mechów i setek ton amunicji znajdą tu z pewnością coś smakowitego dla siebie.

KLAWISZOLOGIA:
Lewy przycisk myszy - fire1
Prawy przycisk myszy - fire2
E - skok
A - strafe w lewo
D - strafe w prawo
S - tył
W - przód
T - chat
CTRL - podniesienie przedmiotu
C - przełączanie broni
F - tupnięcie
Q - wycie
Sterowanie i rozglądanie za pomocą myszy

FORD RACING



EMPIRE
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Symulator samochodów Forda. W pełnej wersji mamy możliwość „przejechania się" Escortem, Explorerem, GT 90, Mondeo, Taurusem i kilkoma innymi modelami. Demo oferuje nam jedynie Forda Pumę. Główne zalety gry to przepiękna grafika oraz dość realistyczny model jazdy. Razi natomiast niska grywalność i mała ilość opcji.

KLAWISZOLOGIA:
Kursory - przyspieszanie, hamowanie i skręcanie
A/Z - bieg do góry/do dołu
F2/F3 - zmiana widoku

NASCAR RACING 3



PAPYRUS
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Kolejna część „Nascara", w której praktycznie nic nie zmieniono. Inna sprawa, że w takiej grze nie da się wiele zmienić. Wciąż jeździmy w kółko przerośniętymi, amerykańskimi samochodami mającymi pod maską tyle koni mechanicznych, co 30 Maluchów razem wziętych. Jest to pozycja godna polecenia jedynie najwytrwalszym miłośnikom Nascaru. Dla innych - ciekawostka.

KLAWISZOLOGIA:
Domyślnym urządzeniem, odpowiedzialnym za sterowanie jest joystick.
Klawisze od F1 do F9 - wyświetlanie informacji o wyścigu i pojeździe
F10 - zmiana widoku
1-0 - zmiana szczegółowości grafiki
Esc - opcje
Shift+R - restartuje wyścig

KA-52 TEAM ALLIGATOR

GT INTERACTIVE
P200, 32MB RAM, WIN 95/98



Jest to długo oczekiwany, dość zaawansowany technologicznie sequel „Team Apache" - jednego z najlepszych symulatorów śmigłowca na PC. Zastosowano w nim ciekawe efekty graficzne, zmieniające się warunki pogodowe, oraz niesamowicie realistyczny model lotu. Pełna wersja zawiera 16 rodzajów helikopterów oraz ponad 100 kampanii, których akcja rozgrywa się w najróżniejszych zakątkach świata. Będziecie mieli wyjątkową okazję by sprawdzić w warunkach bojowych jeden z najnowocześniejszych śmigłowców bojowych świata. Że radziecki? I co z tego!

LIGA POLSKA MANAGER 2000

MARKSOFT
P166, 16MB RAM, WIN95/98



Najnowsza wersja managera piłkarskiego firmy MarkSoft, zawierająca wiele udoskonaleń w stosunku do wersji '98. Warto zwrócić uwagę m.in. na możliwość rozgrywania meczów z drużynami zagranicznymi. To produkt Polski!

THE LONGEST JOURNEY



FUNCOM
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Umieszczone na naszym kompakcie demo zawiera szósty etap tej przepięknej, klasycznej przygodówki z interfejsem typu point&click. Demko jest dosyć obszerne (ok. 80MB), pozwala na długą i przyjemną zabawę.

KLAWISZOLOGIA:
Ruchy myszką - ruch kursora
Lewy przycisk myszki - podniesienie przedmiotu, obejrzenie go, itd.
Dwukrotne kliknięcie LPM - postać biegnie
Prawy przycisk myszki - inwentarz
F1 - menu gry
F2 - zachowanie stanu gry
F3 - załadowanie stanu gry
F4 - konwersacje
F6 - playback video
F7 - ustawienia gry
F8 - screenshot
F9 - włączenie/wyłączenie napisów
F10 - wyjście do menu głównego
I - pokazuje/ukrywa inwentarz
Alt+X - wyjście z gry
ESC - omija dialogi i sekwencje video
1-9 - wybór dialogu
X - pokazuje/ukrywa wyjścia z danej lokacji
P - zapauzowanie/wznowienie gry

LEGO RACERS



LEGO MEDIA
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Jeżeli nie bawiliście się w dzieciństwie klockami LEGO, to teraz macie świetną okazję, aby to nadrobić. Firma Lego stworzyła bardzo przyjemną, zręcznościową wyścigówkę, świetnie nadającą się zwłaszcza dla najmłodszych graczy.

KLAWISZOLOGIA:
Kursory - przyspieszanie, hamowanie i skręcanie
Prawy Ctrl - zmiana położenia kamery
Spacja - poślizg
Prawy Alt - widok do tyłu

GROMADA PL



TOPWARE
P166, 32MB RAM, WIN95/98

Bardzo porządnie zlokalizowana, prosta i przyjemna zręcznościówka rosyjskiej grupy Buka. Znamy ich m.in. z wydanej dwa lata temu zabawnej gierki „Vangers".

KLAWISZOLOGIA:
Lewy klawisz myszy - poruszanie się
Prawy klawisz myszy - atak
Klawisze '1' - '4' - zmiana broni
Klawisze strzałek - poruszanie się za pomocą klawiatury
Tab - włącz/wyłącz panel informacyjny
Esc - powrót do menu głównego

GK WWW



Oto prawdziwy smakołyk dla naszych wiernych Czytelników! Na bierzącej edycji krążka Gier Komputerowych będzie mogli znaleźć wersję off-line strony „Gier Komputerowych". Znajdziecie tu wiadomości związane z naszą gazetą, które pozwolą Wam docenić trud, jaki wkładamy w każdą edycję pisma. Oczywiście wśród naszej radosnej gromadki stachanowców znaleźć można i elementy wywrotowe (Hot! Comm hiere, jetz!), lecz tym dajemy szansę nawrócenia. Jeśli chcielibyście zobaczyć zaktualizowaną wersję on-line, to zajrzyjcie do Internetu na: www.cgs.com.pl/gry

KĄCIKI: eFPeP, CarZonE
PATCHE: Age Of Wonders, Codename Eagle, Cutthroats, FreeSpace 2, Liga Polska Manager 2000, Mind Rover, Planescape Torment, Re-Volt, Unreal Tournament, Quake 3 Arena (w kąciku eFPeP)
DRIVERY: Voodoo Banshee, GeForce 256, Intel 740, Millenium G400, Nvidia Detonator, Permedia, Voodoo Rush, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3
PO STAREMU: Alone In The Dark
SHAREWARE: McAfee Virus Scan, GetRight 411, Icq 99a, Mirc 5.6, Power DVD, WinAMP 2.5

Pierwsze spojrzenie na...

COLIN McRAE RALLY 2

Nadszedł znowu czas, by usiąść za kółkiem Forda i nacisnąć gaz do dechy!





Jedną z cech „CMR2" jest fantastyczny model uszkodzeń.



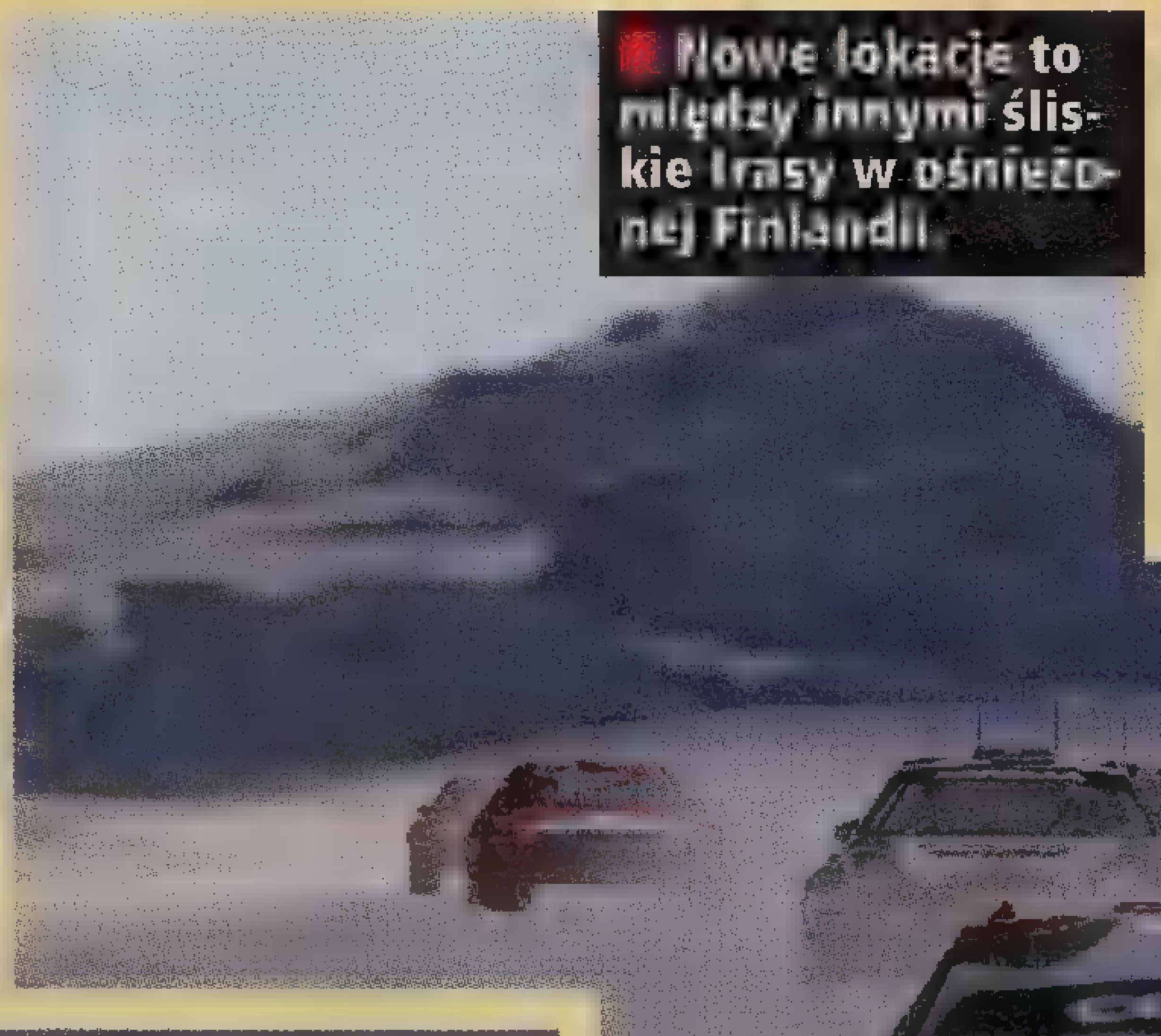
„COLIN MCRAE RALLY 2" RUSZY Z PISKIEM OPON, GDYŻ...

- Jest to kontynuacja najlepszej gry wyścigowej na PC.
- Zawiera trzy nowe tryby zręcznościowe.
- Posiada fenomenalny model uszkodzeń.
- Nawet anteny wyginają się w czasie jazdy we właściwą stronę.

PRODUCENT: CODEMASTERS **WYDAWCA:** CODEMASTERS **PREMIERA:** MAJ

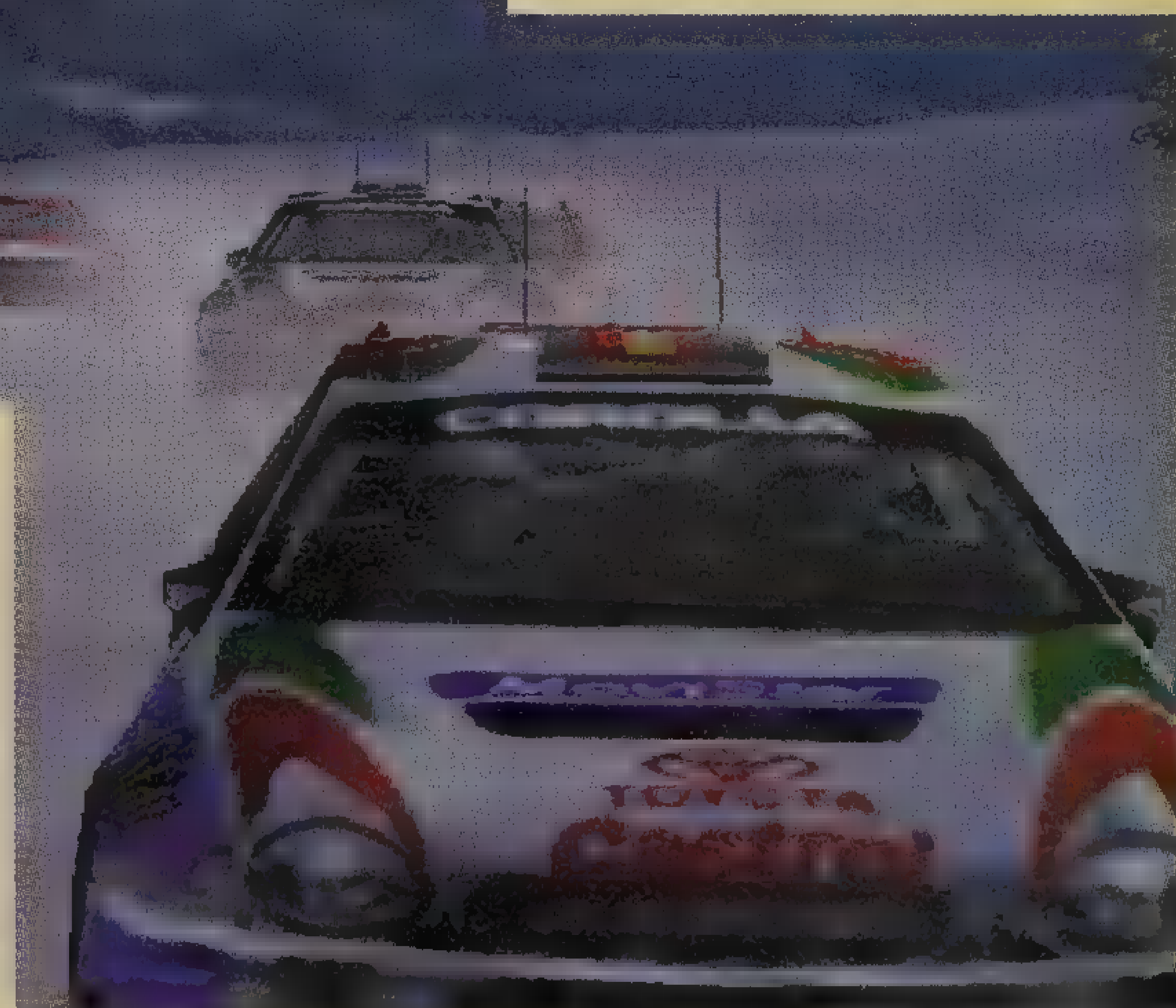


Focus Colina grzęźnie w tłumie.



Nowe lokacje to między innymi śliskie trasy w ośnieżonej Finlandii.







Ten Ford Focus naprawdę spełni Wasze oczekiwania. Nowy samochód Colina McRae debiutuje w kontynuacji najlepszego symulatora rajdów, jaki kiedykolwiek zawitał na ekrany peceтów. Tym razem zaoferuje jeszcze więcej możliwości modyfikacji, włączając w to rozdział mocy pomiędzy przednie i tylne koła. Jednak autorzy utrzymują, że, podobnie jak w prawdziwym wyścigu, najważniejszy jest odpowiedni dobór opon.

To właśnie taka drobiazgowość sprawiła, że pierwsza część odniosła tak ogromny sukces jako symulator. Liczący 40 osób zespół pracujący nad „Colin McRae Rally 2" zapewnia nas, że dołoży starań, aby kontynuacja charakteryzowała się jeszcze większym realizmem, nie zapominając przy tym o alternatywnym trybie zręcznościowym. Firma Codemasters posunęła się nawet do tego, że do prac nad modelowaniem 3D zwerbowała większość absolwentów jedynego w Wielkiej Brytanii Wydziału Projektowania Samochodów (wiadomo teraz, dlaczego brytyjski przemysł motoryzacyjny ma tak niewiele do zaoferowania). Ich umiejętności dają się zauważyć w niezwykle szczegółowych modelach, które stanowią najważniejszy element oszałamiającej grafiki (po raz pierwszy uwzględniono, liczone w czasie rzeczywistym, odbicia w symulacji wyścigów samochodowych).W głównej rozgrywce mamy możliwość ścigania się 12 słynnymi samochodami rajdowymi, włączając w to należącego do Colina Forda Focusa. Mamy do dyspozycji trasy znajdujące się w ośmiu różnych krajach. Na liście nowych państw znalazły się Finlandia, Kenia i Włochy. Chociaż wszystkie „szlaki" w grze są fikcyjne, zaprojektowano je tak, aby były jednocześnie wymagające i dostarczały dobrej zabawy. Należy zauważyć, że to poważne badania i pomiary przeprowadzone na miejscu w poszczególnych krajach tchnęły w nie pewną dozę realizmu. Wpływ na realizm ma również fakt, że uczestniczące w wyścigach samochody muszą być poddawane regularnym naprawom, a obejrzenie w akcji nowego modelu dynamicznych uszkodzeń dostarcza niezapomnianych wrażeń.

„JUŻ TERAZ „COLIN MCRAE RALLY 2" WYGLĄDA ŚWIETNIE. CHYBA ZNOWU BĘDZIE ŚWIATOWYM NUMEREM 1"



Typowy problem w „CMR2". Cztery samochody i wąska droga.

Dzięki samemu Colinowi McRae, który osobiście testował grę i sugerował poprawki, spojlery znalazły się na liście odpadających elementów. Widząc jak wirtualny Focus wychodzi z koziołkowania z nietkniętym spojlerem, Colin natychmiast krzyknął, że ze względu na realizm trzeba to zmienić. I tak spojlery dołączyły do zderzaków i szyb na liście części, które mogą ulec uszkodzeniom. Najpierw widać na nich wgniecenia, potem ciągną się za samochodem z uwzględnieniem prawdziwego modelu fizycznego, a na końcu odpadają. Zderzaki też potrafią odrywać się stopniowo, a szyby rozpryskują się od uderzeń kamieni. Uszkodzeniom ulega również karoseria i to w bardziej sensowny sposób niż przedtem. Jeżeli nagle przed maską pojawi się znienacka drzewo, to wgniecenie będzie miało kształt tego właśnie obiektu.

Wśród dostępnych ekranów informacyjnych znajdzie się teraz prognoza pogody, która, jak w rzeczywistości, nie zawsze się sprawdzi. Pogoda będzie miała ogromny wpływ na prowadzenie samochodu i zadziwiające jest, jak bardzo różnią się wrażenia z jazdy po asfalcie i po śniegu, nawet przy sterowaniu z klawiatury.

Już teraz „Colin McRae Rally 2" wygląda świetnie i wszystko wskazuje na to, że znowu będzie światowym numerem 1, nawet pomimo silnej konkurencji w postaci „Rally Masters" i „Rage Rally". **STEVE BROWN**

SZALEŃSTWO TRAS

Najważniejszą nowością w „Colin McRae Rally 2" jest pojawienie się trybów zręcznościowych. Sześć samochodów może jednocześnie ścigać się na ośmiu specjalnie zaprojektowanych trasach. Trasy są zamkniętymi pętlami i gracz może określić odpowiadającą mu liczbę okrążeń. Dostępne tryby to: Championship (pokonywanie poszczególnych etapów w poszczególnych krajach), Single Race (jakiekolwiek sześć samochodów na dowolnej trasie) oraz Time Trial (wyścig z czasem).



Tryb zręcznościowy został wprowadzony dzięki opiniom fanów, którzy chcieli mieć możliwość pofolgowania sobie bez strachu o uszkodzenia.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Codemasters

Pochodzenie: UK

Data założenia: 1986

Wielkość zespołu: 40 osób

Doświadczenie: Jak na tak duży zespół przystało, jest ono bardzo zróżnicowane - od programowania gier na automaty po studia na Wydziale Projektowania Samochodów w Coventry.

Poprzednia Gra: „Brian Lara Cricket", „Jonah Lomu Rugby", „Micro Machines V3", „Colin McRae Rally", „TOCA", „TOCA 2".

Pierwsze spojrzenie na...

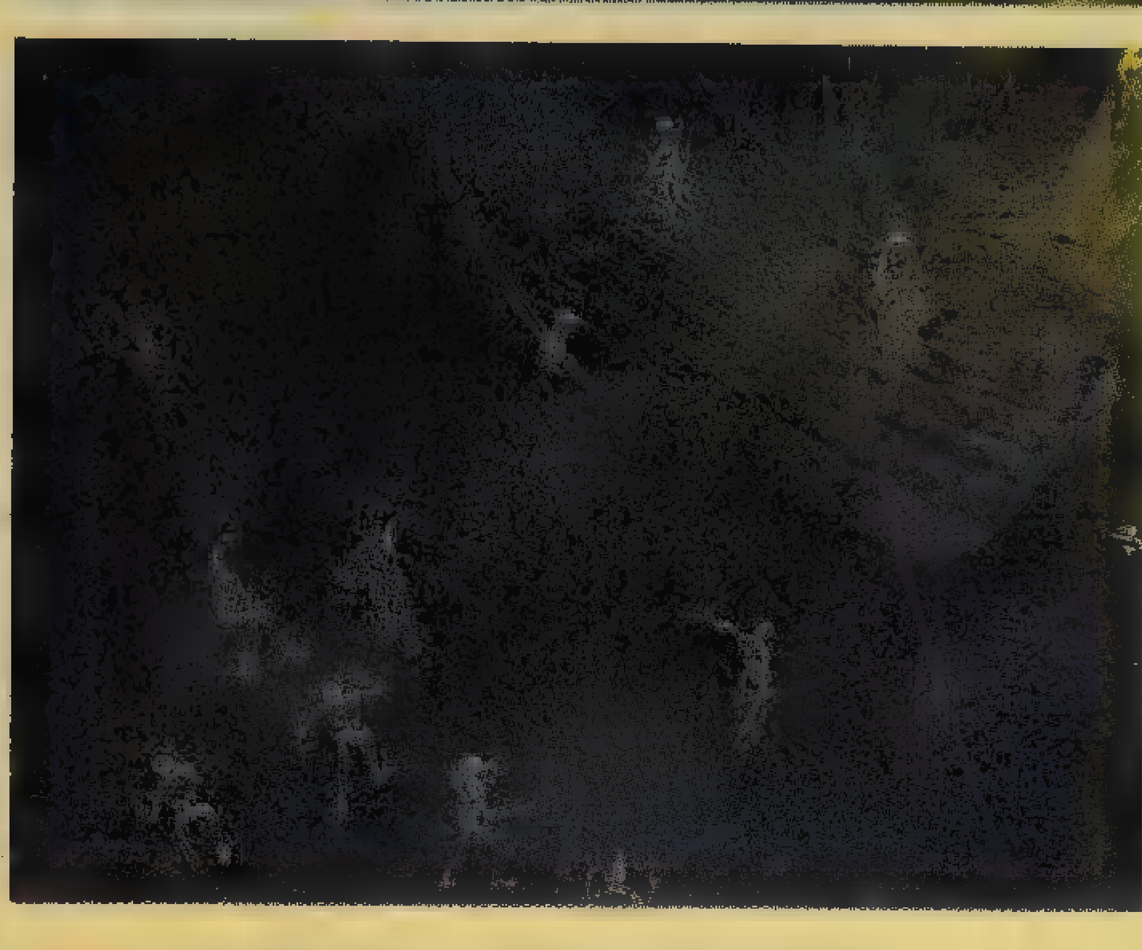
DUNGEON SIEGE

Miecz? Obecny. Orki? Są. Jakieś oryginalne pomysły? No cóż...



Walka będzie toczyła się w zawrotnym tempie.





WSZYSCY RZUCIMY SIĘ DO „DUNGEON SIEGE", GDYŻ...

- Śmieje się w twarz dogmatom RPG.
- Engine graficzny jest na tyle zaawansowany, aby móc zaprezentować Tolkienowskie panoramy.
- Planowana otwarta architektura wzorowana na „TA" umożliwi pojawienie się różnych dodatków.
- Każdy ją kupi.

PRODUCENT: GPG WYDAWCA: MICROSOFT PREMIERA: GWIAZDKA



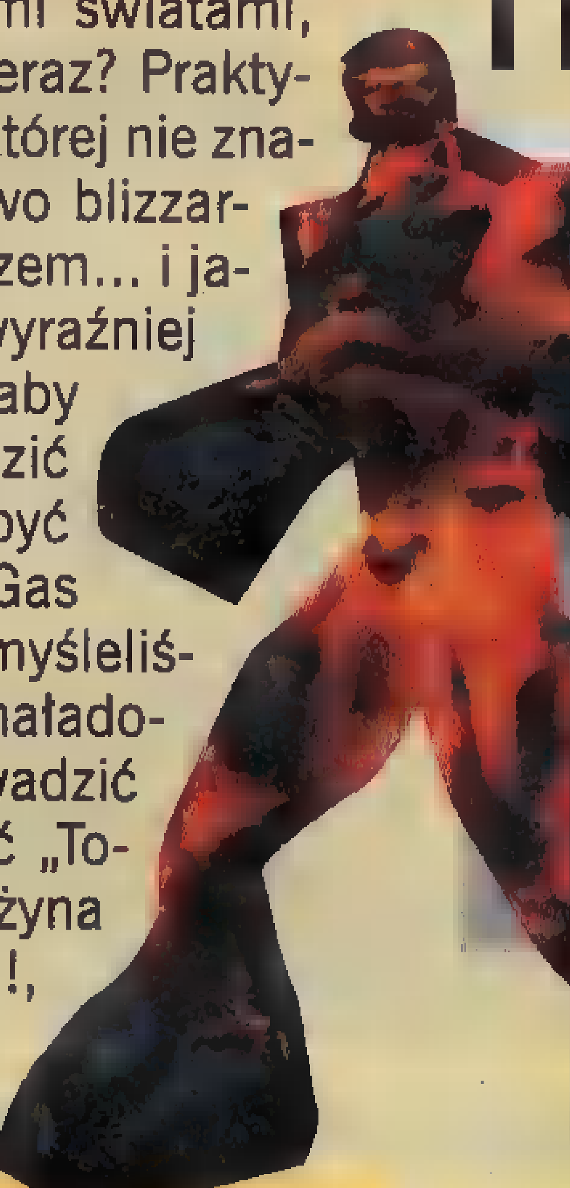
Wioski znajdują się daleko od podziemi.

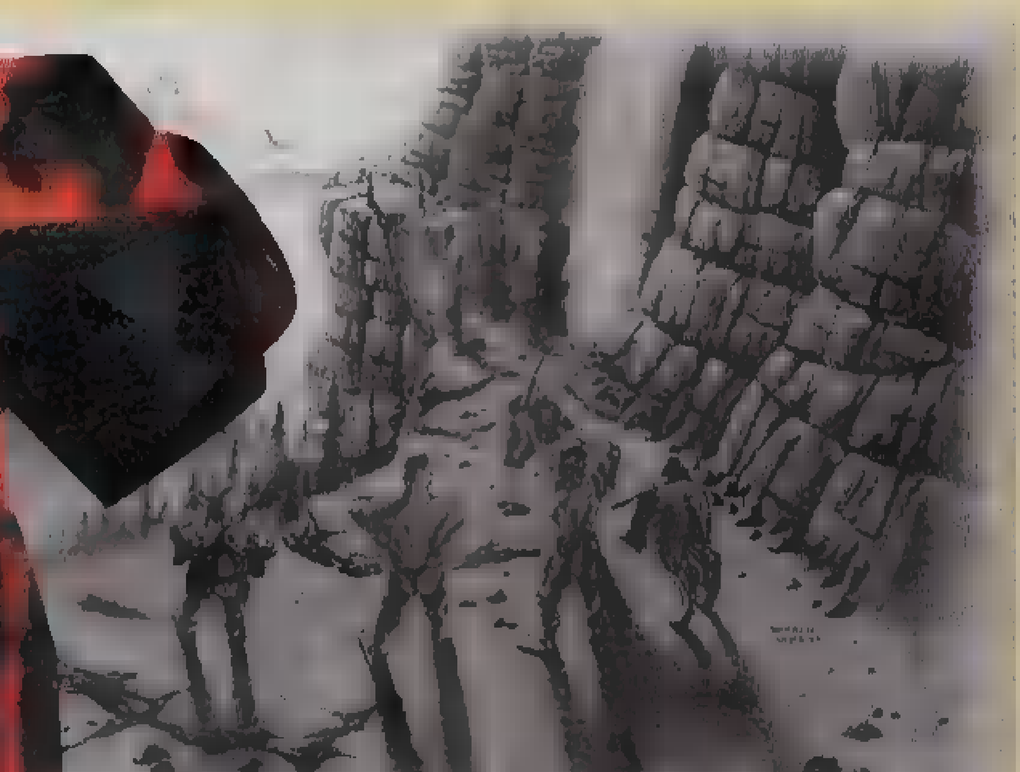


Pociąg opóźnił się z uwagi na pojawienie się na torach nieprzewidzianych potworów.

Coraz wyraźniej widać, że trudno jest zaszokować ludzi. Rzeczy, które niegdyś uważane były za rewolucyjne i wzbudzały powszechną niechęć, stają się podstawowymi elementami pop-kultury. Punk staje się dżinglem w MTV; de Sade stanowi inspirację dla młodych reżyserów; liberalna demokracja sprawia, ze ludzie zaczynają wszystko akceptować. Łącznie z RPG.

„OCZYWIŚCIE TAKA IDEA WYMAGA SPOREJ DOZY NOWOCZESNEJ TECHNOLOGII I NIESZABLONOWYCH ROZWIĄZAŃ"





Czy pamiętacie awantury, jakie towarzyszyły premierze „Diablo"? Maniacy RPG wyrywali włosy z głowy i krzyczeli, że ta potworność nie ma nic wspólnego z leniwymi światami, które tak sobie ukochali. A teraz? Praktycznie nie ma już gry RPG, w której nie znalazłoby się miejsca dla typowo blizzardowego wymachiwania mieczem... i jakoś nikt nie narzeka. Najwyraźniej potrzeba czegoś nowego, aby dogmatyków RPG doprowadzić do furii. Ale? Cóż to może być takiego? Chris Taylor z firmy Gas Powered Games mówi: „Pomyśleliśmy, że jeżeli uda nam się do naładowanej akcją gry RPG wprowadzić intensywność i gorączkowość „Total Annihilation" - nasza drużyna wpada do komnaty i... BUM!, członki latają w powietrzu, wszystko staje w ogniu, wrogowie krzyczą i umierają w męczarniach - będzie wspaniale. Wiemy jak to zrobić! Może byśmy więc trochę namieszali".

Ich ofensywa opiera się na trzech zasadach. Po pierwsze, każdy przestój w grze uważany jest za coś niedopuszczalnego, gdyż uniemożliwia całkowite oddanie się grze. Wszystko, co sprawia, że gracz uświadamia sobie, że to tylko gra, jest stawiane na równi z satanizmem. Po drugie, nasza wierna drużyna musi składać się ze zróżnicowanych postaci, które sterowane są w sposób przypominający nieco RTS. Po trzecie, należy porzucić tradycyjny sposób rozwoju postaci na rzecz płynnego i organicznego systemu dokonywania wyborów. Nie spodziewajmy się więc, że przyjdzie nam spędzać całe godziny na przebijaniu się przez system menu w celu rozdzielania punktów doświadczenia.

Oczywiście taka idea wymaga sporej dozy nowoczesnej technologii i nieszablonowych rozwiązań. I tak na przykład, aby naprawdę uniknąć rozbijania spójności gry i iluzji zagłębienia się w świat, należało, dzięki inteligentnemu zaprojektowaniu gry, wyeliminować koszmarny komunikat „Loading - Please Wait". W „Dungeon Siege" kolejne poziomy ładowane są w tle, przez co możemy płynnie przechodzić z jednego miejsca w kolejne. Z kolei system sterowania wzorowany na RTS-ach zapewnia większą swobodę w kierowaniu drużyną. Uciążliwość kursowania pomiędzy pełnymi potworów podziemiami i wioskami może być zniwelowana poprzez podzielenie drużyny i wysłanie kilku jej członków z łupami do cywilizowanych okolic.

A to tylko początek. Na razie jednak możemy rozsiąść się wygodnie w fotelach i chichotać na myśl o apopleksji, jakiej doznają fanatycy i puryści RPG na wieść o tych bezeceństwach.

MATTHEW PIERCE

NIEZAKŁÓCONY ROZWÓJ

Zamiast typowego opartego na punktach doświadczenia systemu, nasza drużyna w „Dungeon Siege" będzie korzystać z zupełnej nowości. Na przykład, nasza postać zaczyna grę wyposażona w łuk, miecz i pergamin. Im częściej będziemy korzystać z któregoś z tych atrybutów, tym bardziej wzrosną nasze umiejętności w tej dziedzinie. W ten sposób zbędne stają się sztucznie tworzone klasy postaci.



Na przykład, jeżeli w ogóle nie będziemy wyciągać broni, w pojedynku na miecze nie będziemy mieli szans.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Gas Powered Games

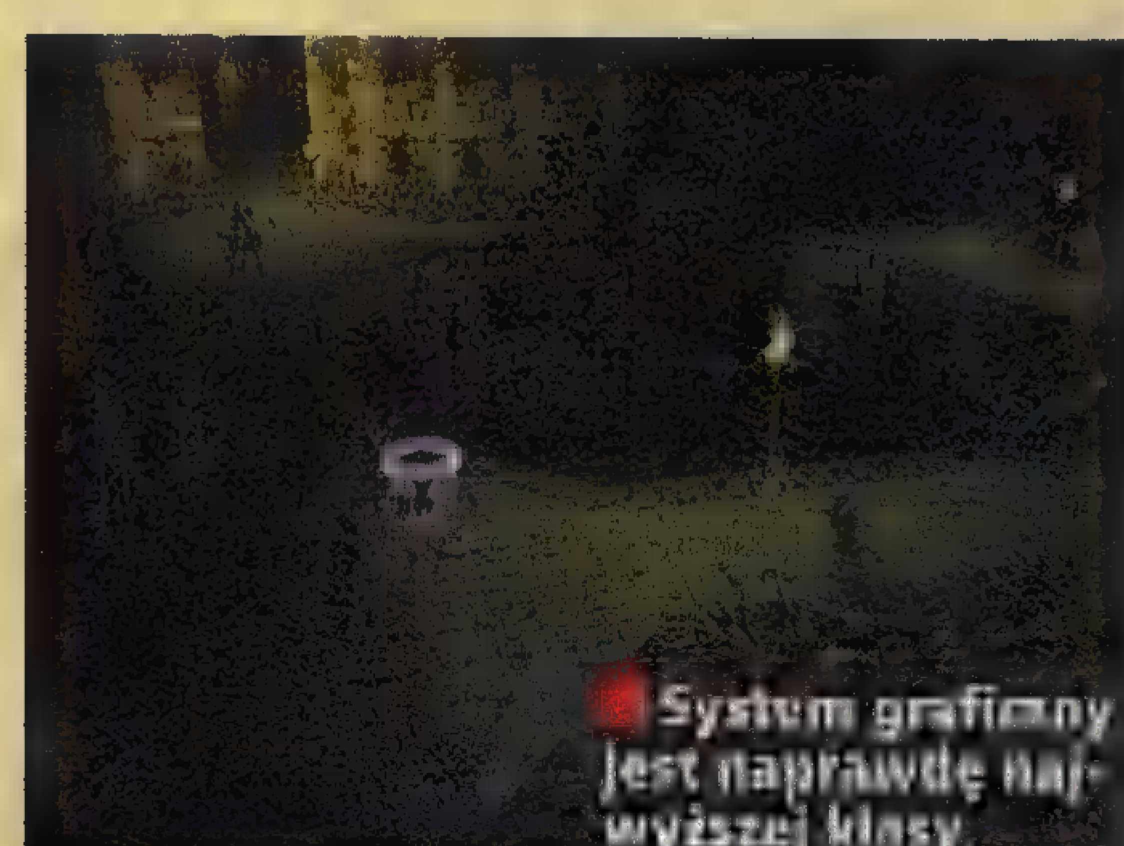
Pochodzenie: USA

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 10-20 osób

Doświadczenie: Chris Taylor zaczął pracę w Electronic Arts, następnie przeniósł się do Cavedoga wraz z ideą w postaci „Total Annihilation". Kiedy odniósł już sukces, założył własną firmę.

Poprzednia Gra: Brak, jednak Chris Taylor pracował przy „Total Annihilation", „Test Drive 2" i „4D Boxing".



System graficzny jest naprawdę najwyższej klasy.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Polski dystrybutor Eidos, europejskiego potentata w dziedzinie gier, firma Mirage ogłasza nieustającą akcję ANTYPIRACKĄ! Otóż, kto przyniesie lub przyśle do warszawskiej siedziby firmy jakiegokolwiek „pirata" gry Eidos, może zakupić oryginalnego „Championship Managera 3" za jedyne 45 złotych!!! Jak obiecuje szef Mirage, w ramach tej niezwykłej akcji znajdą się niebawem także inne tytuły.

Jeden ze współzałożycieli Firaxis (azylu założonego przez Sida Meiera), Brian Reynolds opuszcza firmę. Co tam się dzieje, Sid?!

Cryo szykuje nowy atak w kierunku przygodówek. Wiemy już, że ci panowie pracują nad projektem o nazwie „Ashes to Ashes", działającym w nowoczesnym enginie 3D. „Atlantis" wysiada?

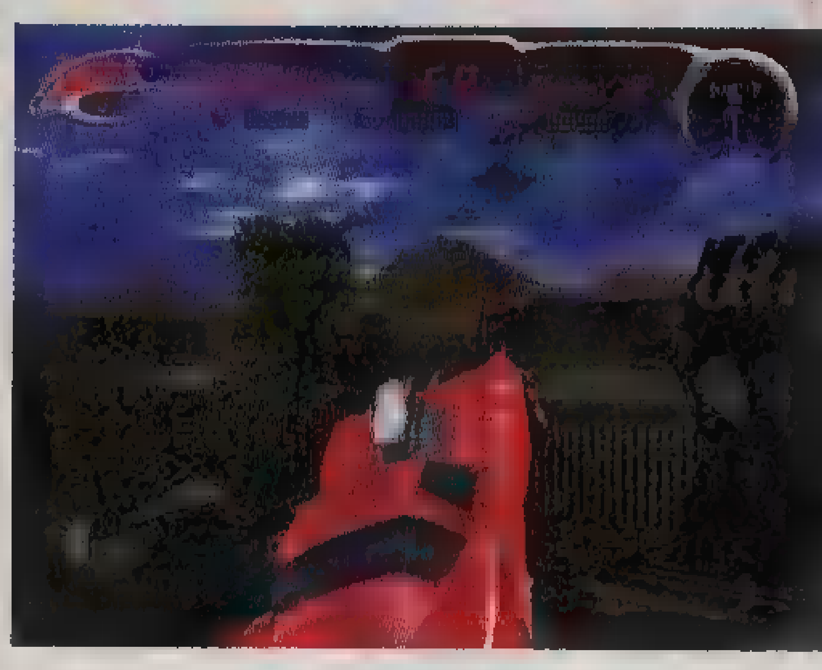
Croftmania trwa! Wiemy na pewno, że niebawem ukażą się dodatkowe misje do „Tomb Raider II", a i „trójeczce" dostanie się do podziału niezły kąsek w postaci pięciu dodatkowych scenariuszy. Sukces, czy reanimacja?

Grupa, która stworzyła lata temu wspaniałego „Mysta", pracuje nad nowym projektem o roboczej nazwie „Mudpie". Rzecz jasna, będzie to przygodówka!

Jeżeli chcesz pomóc zachodnim kolegom w betatestie prawdziwego multi-playerowego erpega, zajrzyj na www.anarchy-online.com. To może być interesujące!

■ WYDAWCA **SCI** ■ PRODUCENT **SCI** ■ PREMIERA **NIEZNANA**

CARMAGEDDON TDR 2000





To nie jest „Carmageddon 3"!
Naprawdę! TDR, to nic innego jak The Death Race. Tłumaczyć chyba nie trzeba, a te słowa mają dla naszych uszu słodki wydźwięk. Po raz kolejny zalegniemy w kabince naszego potwora i rozpoczniemy drastyczne harce po ulicach wielkich aglomeracji. Teraz jednak przeszły one dość drastyczne zmiany. Postawiono na scenografię rodem z „Mad Maxa" i postarano się, by postapokaliptyczne wizje scenarzystów znalazły swe ujście w grafice. Na drodze spotkamy bowiem nie tylko znane nam kształty humanoidów. Do listy naszych ofiar odmalowywanych na boku drzwi dojdą pokraczne sylwetki Obcych czy zombie. Oczywiście głównym atutem gry mają być krwiste wyścigi, ale nie tylko. Strach przed obrońcami moralności spowodował, że mordercze instynkty graczy natrafią na kilka ukrytych w grze barier. Utrudniono nam życie wątkiem fabularnym i finansowym. A my i tak wiemy, za co kochamy tę grę!



■ WYDAWCA **TARGET GAMES** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

DRAGON FIRE

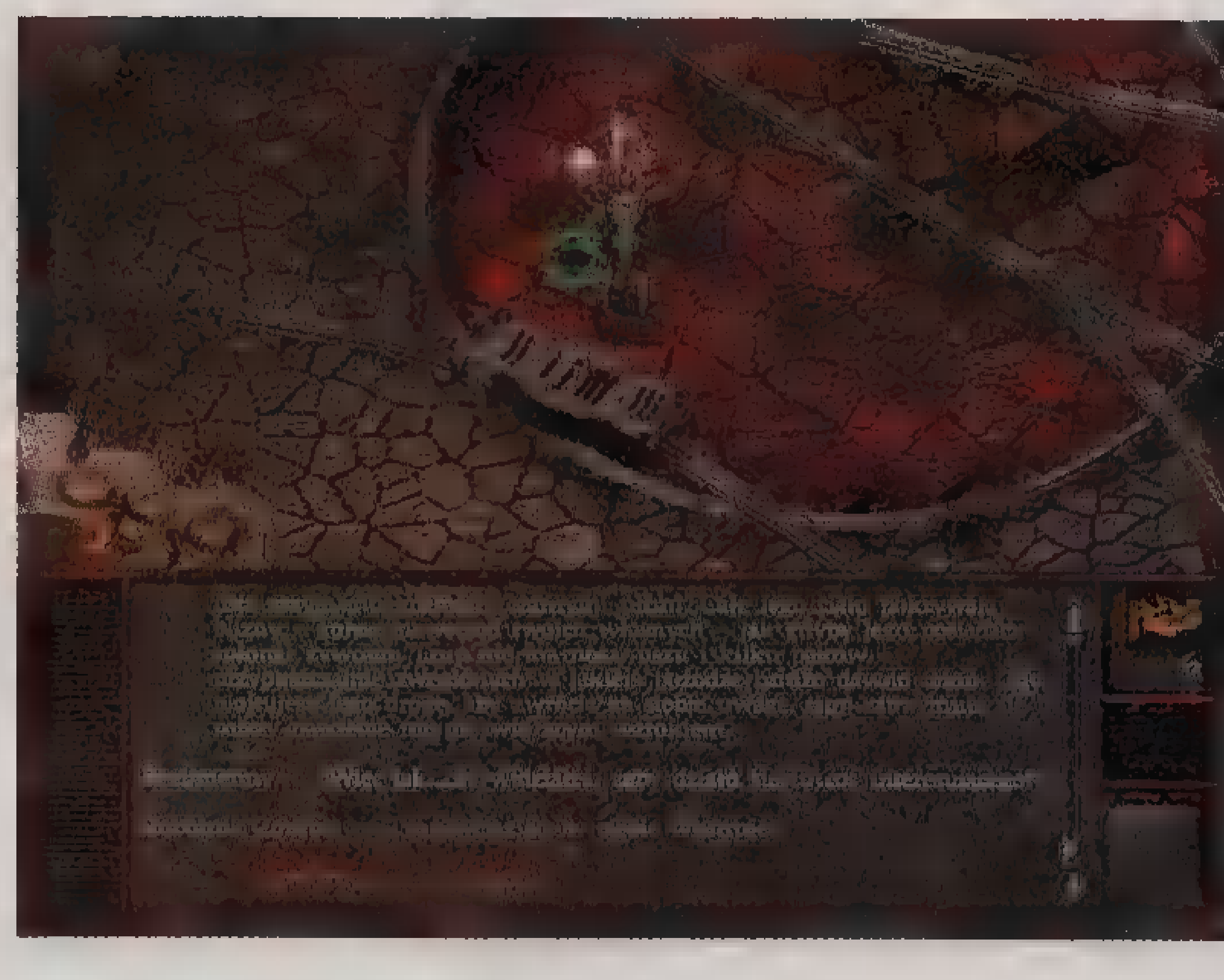


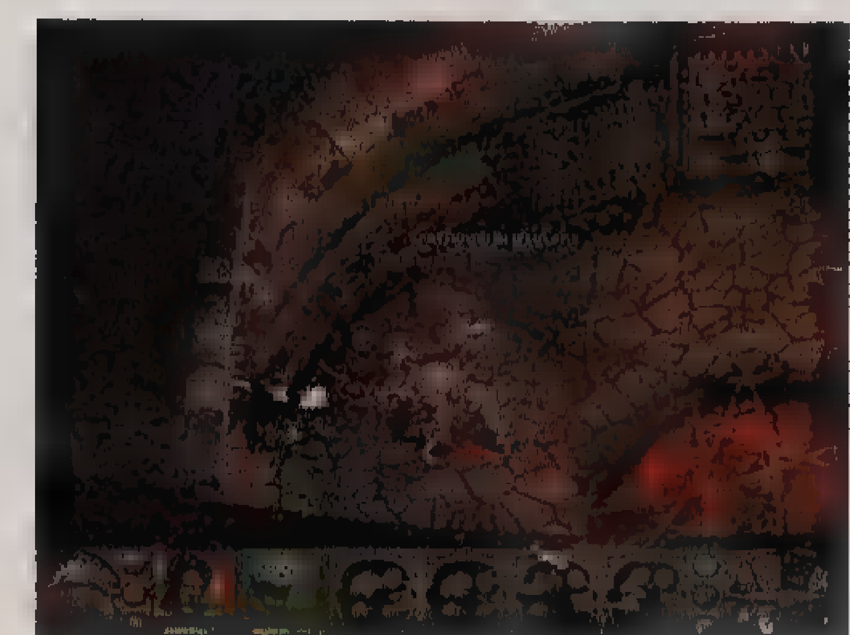
O tym, jak to Thor z Zeusem sobie pogadali...
Gdy świat mitów skandynawskich wpłynie wilgotną mgłą magii na niezmierzone połacie pecetowej rozrywki, efekt może być tylko jeden. Obwieszeni złupionymi skarbami wojownicy, dziewice pozbawione przyczyny swego uwięzienia czy wreszcie polujące na nie zawzięcie smoczyska po prostu przewalą się przez nasz pokój i zajmą nam sporą część żywota. Lojalnie ostrzegamy, że może tak być w przypadku zagrania w „Dragonfire". Czeka na nas pięćset lokacji rozrzuconych na siedmiu poziomach, które staną się areną naszej walki z uzurpatorem Victonikiem, zamieszkującym przeklętą wyspę Erebos. Ta gra akcji łącząca w sobie również elementy przygodówki, już za moment ujrzy światło dzienne, a dzięki zaimplementowanej opcji rozgrywki sieciowej, może stać się wyzwaniem dla zsieciowanych rolplejowców. Może nie będzie to „Ultima Online" ale zawsze coś...

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **INTERPLAY** ■ PREMIERA **MARZEC**

PLANESCAPE TORMENT PL

Wreszcie wychodzi na półki sklepowe jedna z najbardziej oczekiwanych gier roku 2000! Dosłownie już za momencik (oficjalna premiera będzie mieć miejsce 8 marca - co na to panienki?) wypłynie na półkach sklepowych wspaniały następca „Baldur's Gate" - dotychczasowego lidera RPG na naszym rynku - „Planscape Torment". Spieszymy niniejszym donieść, iż rodzimemu dystrybutorowi, firmie CD Projekt, udało się do i tak zapchanego pudełka z „Tormentem" dorzucić jeszcze kilka innych gadżetów. Nasi gracze będą mogli nacieszyć się dołączaną do gry koszulką, wielkim plakatem-mapą (rzecz wręcz niezbędna przy zabawie), słownikiem pojęć ze świata Planescape i mousepadem. Ponieważ „Planescape" rzucił autorom polskiej edycji wielkie wyzwanie w postaci ponad 3000 stron tekstu do przetłumaczenia, nic dziwnego, że musiało to trochę potrwać. Co więcej, wykorzystując różnicę czasową między wersjami zachodnimi a naszą, udało się w przypadku tej gry uniknąć wielu wpadek natury technicznej. Przyspieszono ładowanie leveli i w znacznym stopniu ukrócono „dyskotekę" związaną ze zmianami czterech dysków, na których czai się „Planescape: Torment". Mamy nadzieję, że owoc pracy polskiej ekipy, który dano nam posmakować tak wcześnie, zauroczy rodzimych giercmanów i pozwoli im spędzić dziesiątki godzin przed monitorem. Zainteresowanie tytułem już na tym etapie pozwala nam przypuszczać, że bardzo możliwym jest powtórzenie sukcesu jaki stał się udziałem „Baldur's Gate". Era prawdziwych rolplejów wcale nie przeminęła!





METAL FATIGUE

Czy mówi Wam coś słowo Combot? Podpowiadam, zapomnijcie o ciurach na Dworcu Centralnym w Warszawie... Nie? I bardzo dobrze, bowiem dopiero teraz może okazać się, że za moment przegapicie jedną z ciekawszych strategii tego roku. Do tej pory w naszych ukochanych RTS-ach rządziła zasada „kupą, mości panowie" i to generalnie humanoidy ginęły rozbryzgując naokoło fontannę posoki. Czas to zmienić, a osocze zamienić na płyn hamulcowy. Comboty - wspaniałe roboty bojowe zaprojektowane przez Zono, są głównymi bohaterami „Metal Fatique". W doskonale przedstawionym środowisku 3D mamy okazję wywalczyć totalną dominację. Nasi podwładni potrafią sami dobrać najwłaściwszą taktykę rozłupania konkurencji i... umieją korzystać z pozostałości po rozbitym wrogu, by wzmocnić własne pancerze. Dzięki tej niezwykłej umiejętności istnieje ponad 10000 kombinacji wyposażania naszej maszyny!

■ PRODUCENT **TAKE 2** ■ WYDAWCA **OPTIMUS**

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Wbrew ogólnym skojarzeniom, za uszy wyciągać będziemy tylko terrorystów.
Mimo wielkiego zainteresowania, jakimi raczą obecnie świat wszelkiej maści rolplejowe kawałki, teraz czas na grę dla prawdziwych twardzieli. Doskonale znany nam produkt Take 2 - „Rogue Spear" zamiast oczekiwanej przez wszystkich następnej części, raczy nas kolejnymi dodatkami. Tym razem obiecano nam nowe, niezwykle wymiatające uzbrojenie, kilkanaście nowych misji jak sama nazwa wskazuje rozgrywających się w terenie „niezwykle" zabudowanym. Już teraz możemy powiedzieć, że wersja multi-player wzbogaci się o pięć krwistych map, w których za każdym zaułkiem czaić się będą źli faceci w kominiarkach. Take 2 jak widać z powyższego chce zmonopolizować rynek taktycznych gier 3D.



GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

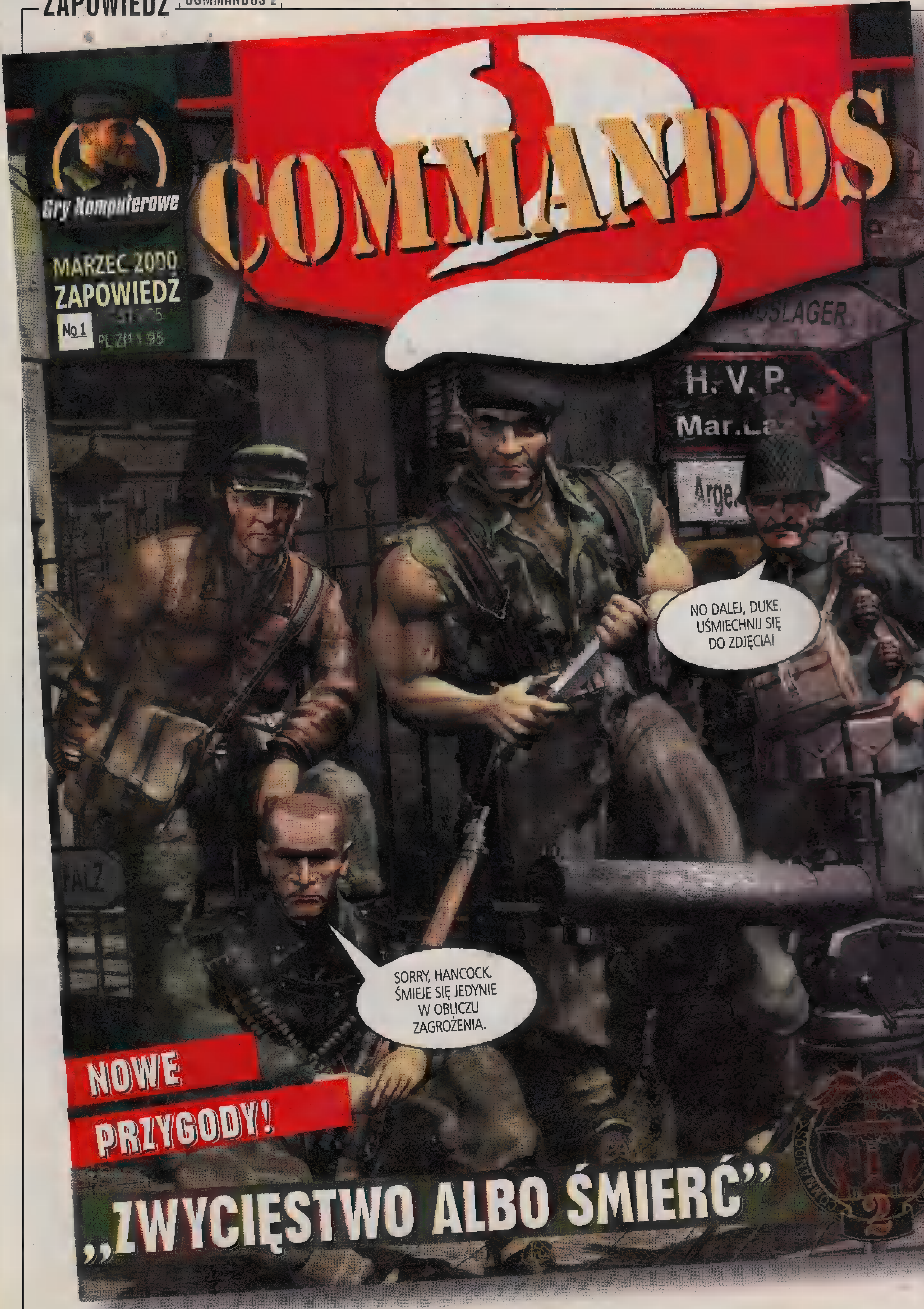
Star Wars: Force Commander	Activision	Marzec
Vampire: The Masquerade	Activision	Kwiecień
Asheron's Call	Microsoft	I kwartał
B17: The Mighty Eighth	Hasbro	I kwartał
Sheep	Empire	I kwartał
Mission Impossible	Infogrames	II kwartał
Gunship 3	Hasbro	II kwartał
Deus Ex	Eidos	II kwartał
Die Hard Trilogy 2	Fox Interactive	II kwartał
Gunlok	Rebellion	II kwartał
Icewind Dale	Interplay	II kwartał
Project IGI	Eidos	II kwartał
Thunder Over Europe	EA	II kwartał
Kiss: Psycho Circus	Take 2	Czerwiec
Crimson Skies	Microsoft	III kwartał
Ultima Online 2	EA	III kwartał
Dungeon Siege	Microsoft	Gwiazdka
Giants	Interplay	IV kwartał



STALOWY ZABÓJCA NA HORYZONCIE
Witaj na froncie! Tu poprowadzisz do boju 70 tonowe stalowe monstrum. Obejmij dowodzenie, bądź szybki i bezwzględny, a tylko wtedy wrócisz ze swoimi kompanami żywy do domu.
PC CD
MOŻESZ SPRÓBOWAĆ UCIEC...
...TYLKO SIĘ ZMĘCZYSZ...
... I TAK ZGINIESZ
Jesteś najbardziej strzeżoną tajemnicą Stanów Zjednoczonych: żołnierzem ELITARNEJ JEDNOSTKI do zadań specjalnych DELTA FORCE- stworzonej do zwalczania terroryzmu na całym świecie. Walka się zaczyna- czy SPROSTASZ temu ZADANIU?
PREMIERA LUTY 2000
ENGINE NOWEJ GENERACJI
VOXEL SPACE
WSPÓŁPRACUJE Z KARTAMI
Z 32-BITAMI KOLORÓW
Gry Komputerowe 91%
Świat Gier Komputerowych 4/4/4
DELTA FORCE 2
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
Direct 3D, 32-bitowe
DOLBY SURROUND
www.novalogic.com
NovaWorld™
ZA DARMO Możesz zagrać w Multiplayer w Internecie [gra aż do 50 graczy] na specjalnym serwerze NOVAWORLD
www.mirage.com.pl
MIRAGE
* wymaga połączenia internetowego opłata według cen połączeń lokalnych.



"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
każdy wygrywa
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz ■ pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, ■ my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.
ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA
NAGRODY:
Długopis firmowy 3 pkt
Oryginalny kubek 8 pkt
Unikalna koszulka 12 pkt
Jedna ■ 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt
STRZELANINA FPP
STRATEGIA FANTASY
PRZYGODA RPC
SZACHY +SAMOUCZEK
OD 6 DO 66 LAT
TWOJE KOMIKSY
REWELACYJNA CENA 39 REWELACYJNA CENA
PL
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
CZY ZAWSZE MARZYŁEŚ O ZROBIENIU WŁASNEGO KOMIKSU?
• TA SERIA OFERUJE WIELBICIELOM KOMIKSÓW MOŻLIWOŚĆ STWORZENIA WŁASNEJ HISTORYJKI Z BOHATERAMI NAJLEPSZYCH KRESKÓWEK W ROLI GŁÓWNEJ.
• PO RAZ PIERWSZY MOŻESZ PRZELAĆ SWOJE MARZENIA NA PAPIER I STWORZYĆ KOMIKS ZE SNÓW
• ROZWIJA WYOBRAŹNIĘ I KREATYWNOŚĆ
TWOJE KOMIKSY LUCKY LUKE
TWOJE KOMIKSY POPEYE
TWOJE KOMIKSY SMERFY
TWOJE KOMIKSY GARFIELD
TWOJE KOMIKSY TOM & JERRY
GARFIELD
WYMYŚL WŁASNE SCENARIUSZE!
WYBIERZ SWOJE ULUBIONE POSTACIE!
WYDRUKUJ WŁASNY KOMIKS!
DODAJ ULUBIONE TŁO!
SPRAW, BY TWOI BOHATEROWIE PRZEMÓWILI!!!
SZUKAJ MNIE W SKLEPACH JUŻ W MARCU
NAGRODY KONKURSY ATRAKCJE NIESPODZIANKI
ZADZIW SIEBIE I SWOICH PRZYJACIÓŁ STAJĄC SIĘ TWÓRCĄ KOMIKSÓW!
PC CD
emme
LASCAUX electronic publishing
© 2000 LASCAUX S.A. Wydane przez: EMME Interactive
All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufactures. All grafhics belong to their respective owners.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.
MIRAGE
AUTORYZOWANE SKLEPY: BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; GDAŃSK: "AMI-COMM" ul. Oliwska 53/54 tel.0-58 342-29-86 ; ŁOMŻA: "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "CD-MEDIA " ul.Prosta 5 tel.0-56 69-74-556 WARSZAWA: "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis ■ vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: WARSZAWA : "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; GDAŃSK: "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; KRAKÓW: "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; KATOWICE: "SCANMET" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; OSTRÓW WLKP. :"TECHLAND" ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747. SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.


Gry Komputerowe
MARZEC 2000
ZAPOWIEDŹ
No 1
COMMANDOS 2
H. V. P.
NO DALEJ, DUKE. UŚMIECHNIJ SIĘ DO ZDJĘCIA!
SORRY, HANCOCK. ŚMIEJĘ SIĘ JEDYNIE W OBLICZU ZAGROŻENIA.
NOWE PRZYGODY!
„ZWYCIĘSTWO ALBO ŚMIERĆ"



TOP SECRET

KWATERA GŁÓWNA EIDOS: ŚCIŚLE TAJNY RAPORT Z PRZESŁUCHANIA KAPRALA MAXA „CHICKENA" BUCKETA, JEDYNEGO, KTÓRY PRZEŻYŁ BRUTALNE WYPYTYWANIE NA TEMAT „COMMANDOS 2". OFICER PRZESŁUCHUJĄCY: PUŁKOWNIK I. DOSSE

DOSSE:
Na początek, kapralu, musimy ustalić ile tak naprawdę te szuje z GK się dowiedziały. Prace nad projektem „Commandos 2" trwają już od siedmiu miesięcy i wolałbym raczej zgolić sobie wąsy niż wszystko zaprzepaścić. Zamierzam dołożyć wszelkich starań, aby być gotowym do jesiennej ofensywy. Wiem, że to będzie trudne pytanie, ale czy... którykolwiek z was... wygadał się?

BUCKET:
Pyro, sir, on... on nie mógł nic na to poradzić. Powiedział im chyba wszystko.

DOSSE:
Do diabła, chłopcze! A gdzie podział się jego trening komandosa, niezłomność wojownika, hasło „zwycięstwo albo śmierć"?

BUCKET:
Ależ sir, to nie była jego wina! Ci z GK, oni... oni wstrzyknęli mu czyste PR! Już po kilku minutach nie zamykały mu się usta. To wyglądało tak, jakby sprzedawał im projekt „Commandos 2". W końcu dosłownie zagadał się na śmierć.

DOSSE:
Czyste PR... biedny chłopak. Nic dziwnego, że wszystko wypaplał.

BUCKET:
Sir, on nawet zdradził lokalizację zdjęć zwiadowczych. Ich wydobycie nie przyszło im łatwo, ale w końcu je dostali i na pewno zamieszczą je, aby ich popplecznicy mogli zapoznać się z wyglądem naszej drugiej fazy.

DOSSE:
Więc nasz podstęp wyszedł na jaw.

BUCKET:
Podstęp, sir?

TOP SECRET

DOSSE:
Tak, kapralu. To ściśle tajne informacje, ale w ubiegłym roku celowo udostępniliśmy film z projektu „Commandos 2". Wyglądał tak wspaniale, że nasi wrogowie uznali go za chwyt reklamowy, dochodząc do wniosku, że sam program nie mógł zanotować tak ogromnego postępu w interakcji i animacji. A teraz wróg wie, że to wszystko prawda, niech ich szlag. Wiem, że będzie ci ciężko, ale musisz synu przypomnieć sobie wszystko, co wyjawił Pyro. Musimy być na wszystko przygotowani, a to jedyna droga.

BUCKET:
No więc, po pierwsze, poznali skład oddziału. Nie tylko weteranów: Jacka „Butchera" O'Harę (Zielony Beret), Jamesa „Finsa" Blackwooda (Marine), Samuela Brooklyna (Kierowca), Thomasa „Firemana" Hancocka (Saper), Sir Francisa „Duke'a" Woolridge'a (Snajper) i Rene „Frenchy'ego" Duchampa (Szpieg), ale również nowe twarze. Pyro wyjawił, że do oddziału dołączy złodziej, który będzie potrafił wchodzić do budynków przez okna i wykradać przydatny dla wroga sprzęt. Wiedzą również o powrocie Natashy, która zadebiutowała w późniejszych misjach o kryptonimie „Commandos: Beyond The Call Of Duty". Powiedział im nawet o planach dotyczących psa, który mógłby niczym bernardyn przenosić sprzęt i dostarczać apteczki.

DOSSE:
No cóż, mogło być gorzej. Mógł wygadać się o ich...



TOP SECRET

BUCKET:
Mniej sztywnych specjalizacjach? Obawiam się, że o tym też wiedzą. Pyro wyjaśnił im, że wszyscy komandosi będą teraz mieli te same podstawowe umiejętności, chociaż w różnym zakresie. Wiedzą, że tylko Marine będzie potrafił używać akwalungu, ale za to wszyscy umieją pływać, lepiej lub gorzej. Mają pełną świadomość, że każdy teraz potrafi kierować pojazdami, chociaż bardziej wyspecjalizowane środki transportu będą wymagały umiejętności kierowcy, a czołg będzie musiał być obsługiwany przez dwóch kierujących. Pyro dał im nawet do zrozumienia, że umiejętności i zdolności będą mogły być konfigurowane przed misją. Opisał też dokładnie same pojazdy, demonstrując wykorzystanie jeepów i czołgów oraz zdradzając, że dokładniejszy model fizyczny zapewnia lepsze wrażenia - jeep kołysze się pokonując gruzowiska, gąsienice czołgu niezależnie od siebie się poruszają i czuć odrzut przy strzałach z głównego działa. Naszkicował również plany bezsilnikowych środków transportu, jak na przykład spadochrony, chociaż na szczęście nie zagłębiał się w szczegóły.

DOSSE:
Czy wróg zdaje sobie sprawę z pełnego zakresu umiejętności komandosów?

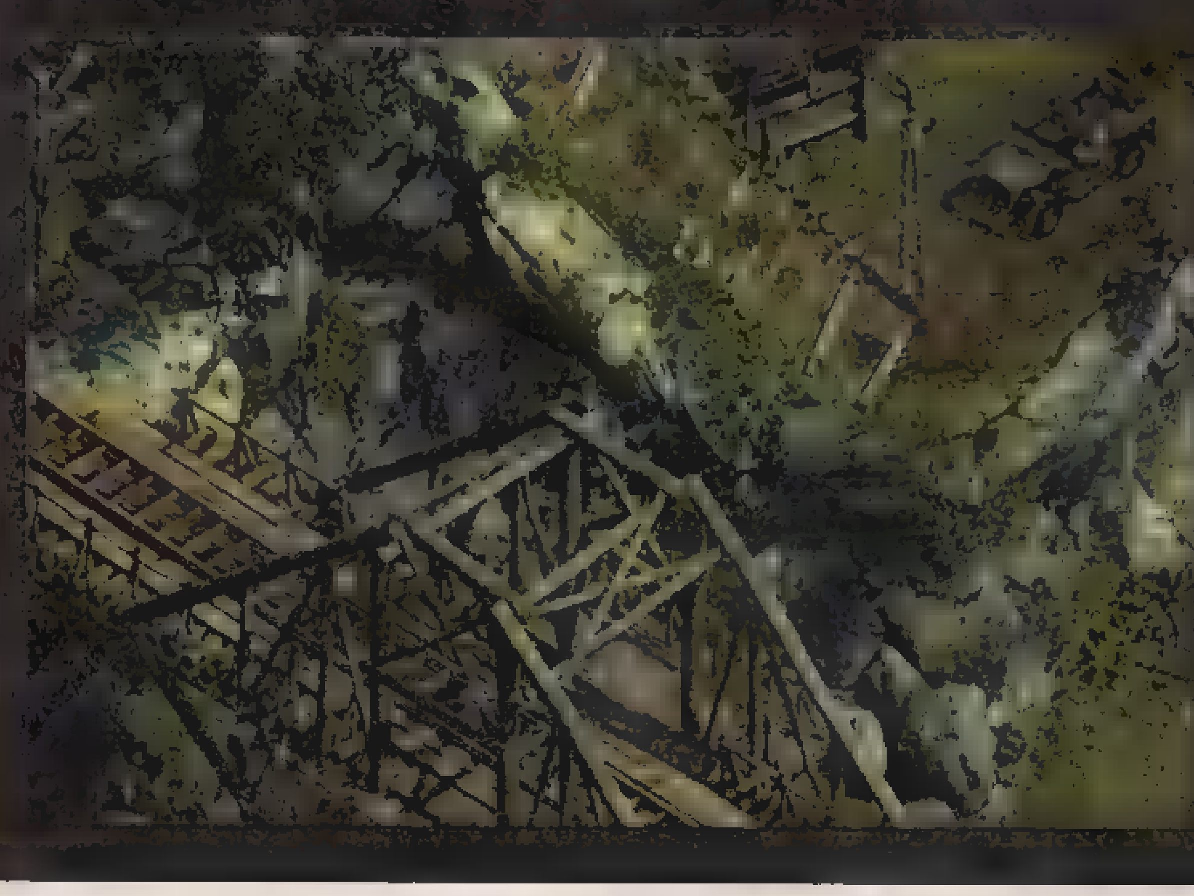
BUCKET:
Obawiam się najgorszego, sir. Pyro opowiedział im o obozach treningowych, gdzie nasi chłopcy mogą podszkolić się w swoich nowych umiejętnościach, w szczególności chodzi o poruszanie się we wnętrzach, gdzie mają do dyspozycji pełną perspektywę 360 stopni. Jak pan wie, pozwala im to funkcjonować w realistycznie zagraconych wnętrzach budynków oraz wyszukiwać wyżej położone i posiadające okna pomieszczenia, celem zajmowania pozycji snajperskich. Pokazał im, jak po wskazaniu okna widok przełącza się na widok na zewnątrz budynku, co umożliwia snajperowi potajemnie wystrzelać niczego nie spodziewających się przeciwników.

DOSSE:
Czy sądzą, że jedynie snajper to potrafi?

BUCKET:
Niestety, sir, ale dowiedzieli się również o możliwości współdzielenia sprzętu. Zobaczyli, jak dwaj komandosi spotykają się, wymieniają broń i niesiony w plecakach ekwipunek, pod warunkiem, że mają jeszcze miejsce. Pyro posunął się nawet do tego, że wyjaśnił, jak to oddział może zostać zaopatrzony w ekwipunek, w zależności od danej misji - albo wybierając sprzęt przed wyruszeniem na akcję, korzystając z gotowych zestawów lub wyposażając się

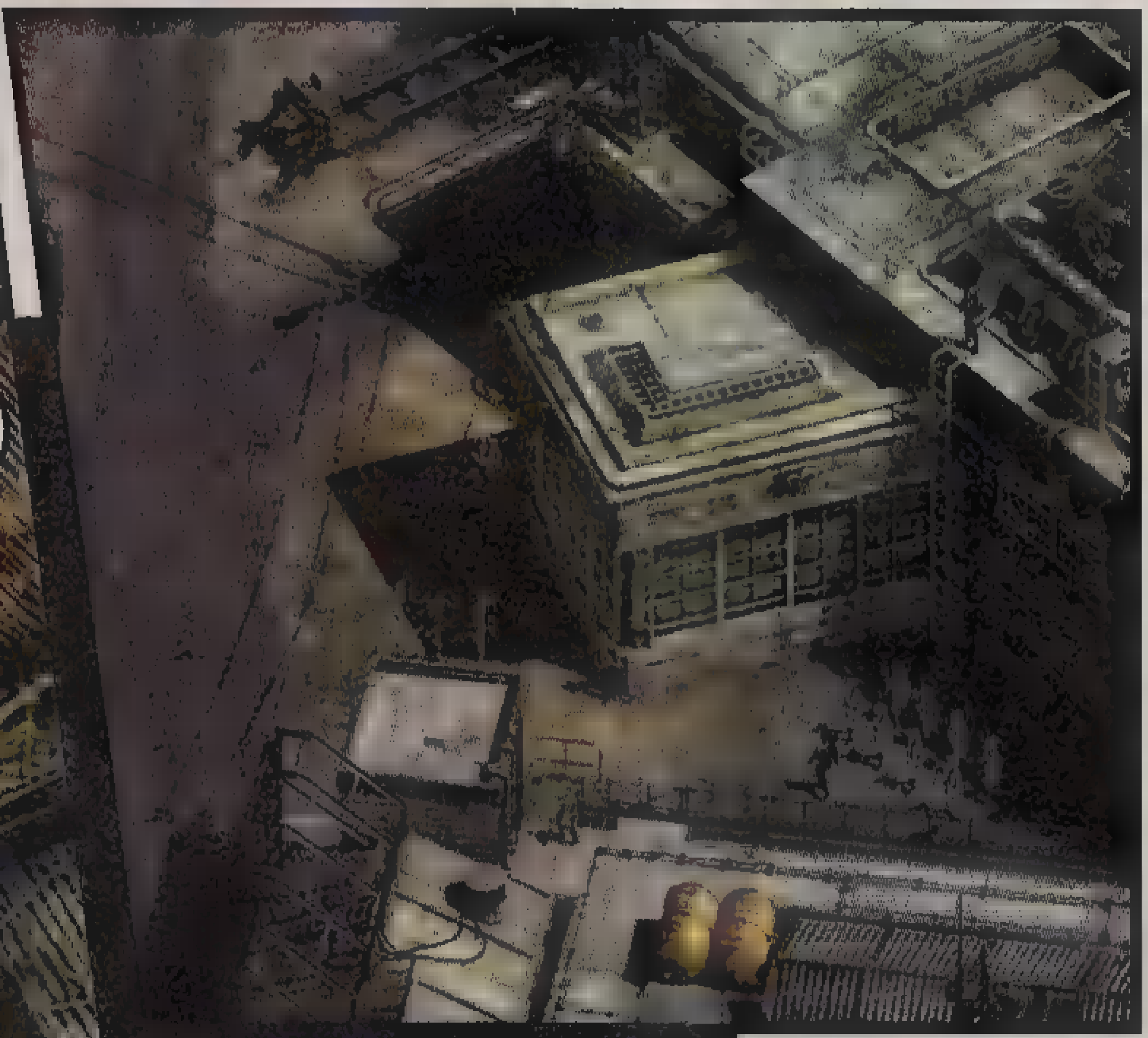
CZY TO PAMIĘTASZ?

[illegible]







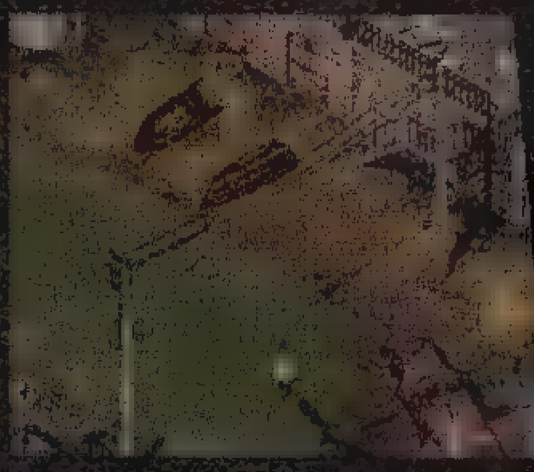




PRZYJACIEL CZY WRÓG?



AKROBACJE



TOP SECRET

w sprzęt znaleziony na miejscu akcji.

DOSSE:
A czy spodziewają się, że po szkoleniu nasi chłopcy będą w pełni zdolni do walki?

BUCKET:
Pyro poinformował ich, że pierwsze trzy misje po szkoleniu pozwolą zapoznać się z wszystkimi zawiłościami, ale potem komandosi mają już tyle doświadczenia, że wszystkie kolejne będą równie trudne. Oczywiście ogromna różnorodność środowisk, w których przyjdzie nam działać, sprawi, że dla niektórych dowódców jedne misje będą łatwiejsze, a inne trudniejsze, w zależności od uwarunkowań taktycznych i strategicznych.

DOSSE:
Spodziewam się też, że wróg jest świadomy zasięgu naszych operacji?

BUCKET:
W rzeczy samej, sir. Spodziewają się rajdów komandosów nie tylko w północnej Europie, ale też w Afryce, na Pacyfiku, a nawet w Chinach. Wyjątkowo zainteresowali się właśnie Chinami, z uwagi na zupełnie nowe struktury i środowiska, do których nasi komandosi będą musieli się przyzwyczaić. Wiedzą o takich celach misji, jak tkwiący w okowach lodu niszczyciel, w pełni funkcjonalny lotniskowiec, baza łodzi podwodnych, japońskie obozy je-



nieckie, most kolejowy na rzece Kwai i zamek Colditz. Pyro nie mógł również powstrzymać się przed zdradzeniem nowej opcji oglądania terenu z czterech izometrycznych perspektyw. Rozwodził się, jak dzięki temu komandosi mogą sprawnie działać w strukturalnie skomplikowanych środowiskach, gdzie żaden szczegół nie pozostanie zasłonięty przez budynek czy element krajobrazu.

DOSSE:
A nasze dane wywiadowcze? Czy wiedzą, że wiemy wszystko o zachowaniu ich żołnierzy?

BUCKET:
Sir, oni wiedzą, że my wiemy, a dzięki Pyro, wiedzą, że my wiemy, że oni wiedzą... Ponieważ pola działań są o wiele bardziej złożone, a nasi komandosi mogą zajmować górne kondygnacje budynków i wychylać się lub wyskakiwać przez okna, wrodzy żołnierze wyposażeni zostali w znacznie ulepszone mechanizmy sztucznej inteligencji, logiki 3D oraz pamięć lokacji, co zapewnia im o wiele szerszą percepcję. Pyro powiedział im, że jesteśmy tego świadomi. Wiemy też, że wróg będzie podążał do ostatniego punktu, w którym dostrzeżono naszych komandosów. Pochwalił się również tym, że jesteśmy świadomi, iż przeciwnik musi zatrzymać się, aby wycelować i wystrzelić oraz potrzebuje trochę czasu na przeładowanie broni, co można wykorzystać przy taktycznym odwrocie.

DOSSE:
A nasze nowe szkolenie taktyczne? Czy Pyro również o tym wszystko wyśpiewał?

BUCKET:
Jak z nut, sir. Przeciwnik ma pełną wiedzę na temat nowych podzielonych misji. Wie, że osiągnięcie celu wymaga taktycznego myślenia. Zgodnie z pańską dyrektywą, przebieg pierwszej części misji będzie miał wpływ na sytuację w drugiej części i Pyro niestety podał tego przykłady. Opisał, jak oddział komandosów może zacząć od zadania uwolnienia jeńców, a następnie przejść do strategii defensywnej, przygotowując się na kontratak lub ofensywę ze strony wroga poprzez leczenie ran, gromadzenie broni i rozdział sprzętu tuż przed bitwą. Wyśpiewał też o nowych możliwościach wydawania rozkazów, co pozwala im przejmować dowodzenie nad napotkanymi oddziałami aliantów i wydawać proste polecenia, jak na przykład „Pilnuj", „Osłaniaj" czy „Ukryj się".

DOSSE:
A więc efektywność naszych zasadzek została znacznie zredukowana?

TOP SECRET

BUCKET:
Obawiam się, że tak, sir. Pyro szczegółowo przedstawił przykład organizowania zasadzki. Wypaplał, jak to Natasha może zdjąć dowódcę wrogiego patrolu, zatrzymując się, kiedy przeciwnik bierze ją na cel i rzucając się do ucieczki, zanim zostanie trafiona. Opisał również, jak inni komandosi mogą w tym czasie zlokalizować aliancki pluton i kazać im ukryć się w pobliżu zniszczonego budynku w centrum wioski. Następnie ostrzelać z ukrycia wroga, który podąża za prowadzącą ich w zasadzkę Natashą.

DOSSE:
Do licha! Czy jest coś, o czym ten nieszczęsny chłopiec zapomniał ich poinformować?

BUCKET:
Dosyć niejasno wyrażał się na temat słonia, sir!

DOSSE:
A co to takiego?

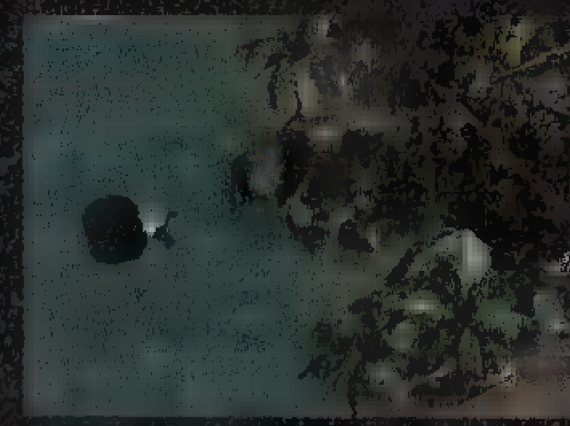
BUCKET:
Duży szary ssak z wielkimi uszami i trąbą, ale to nie jest istotne. Na obejmującym Pacyfik obszarze działania, komandosi natkną się na te olbrzymie zwierzęta i postarają się je taktycznie wykorzystać. Pyro wyjawił nawet, że nasi ludzie będą mogli ich dosiadać w warun-







TAJEMNICA SUKCESU!



ZWIERZĘCA PRZYJEMNOŚĆ

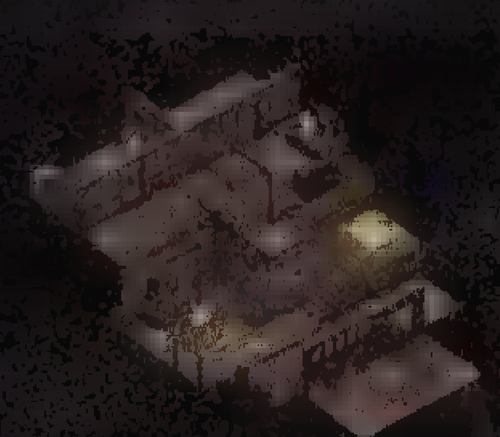








STARE I NOWE





TOP SECRET

kach bojowych, ale nic więcej nie chciał zdradzić.

DOSSE:
To już jest coś. Czy ten biedak coś jeszcze wygadał?

BUCKET:
Mógł wspomnieć coś na temat czasu operacji. Wydaje mi się, że pamiętam, jak wyjawił, iż w niektórych misjach istotną rolę będzie pełniła pora dnia i że zapadające ciemności mogą stanowić istotny czynnik w sytuacjach, kiedy liczy się każda sekunda. Pyro nakreślił proponowaną misję ataku na lotniskowiec, która rozpoczyna się w nocy w dokach i kończy o świcie na morzu. Tam, gdzie ciemności mogą zapewnić taktyczną przewagę, komandosi mogą wybrać porę dnia lub nocy, w której chcą rozpocząć misję, ale nie jest to już sekretem. I to tyle, co zdołał wyśpiewać, zanim PR w końcu dokończył swojego straszliwego dzieła i zabrał go do krainy bez powrotu.

DOSSE:
Dobrze, kapralu. Jeszcze jedno - jak udało się uciec?

BUCKET:
Skorzystałem z okazji, kiedy Herr Braun zaczął dosyć ryzykowną procedurę dokładnej rewizji osobistej słonia, który nam towarzyszył. Kiedy zaczął wtykać...

DOSSE:
Dziękuję, kapralu. Możecie odmaszerować.



FORMULARZ PERSONALNY

Zdjęcie

Nazwisko:

Motto:

Ulubiony członek zespołu The Beatles:

Uwagi ....

DIABLO II

Mroczny Książę RPG powraca!

KIERON GILLEN

Witaj wędrowcze. Zanim zaczniesz przygodę, musisz poczynić najpierw pewne przygotowania: wypełnij kartę postaci, wpisując imię, motto i ulubionego członka The Beatles. Na początek nie masz żadnego wyposażenia, oprócz swojego intelektu. Jeżeli bardzo Ci się spieszy, możesz odłożyć na później rysowanie swojej postaci. Na końcu każdego fragmentu znajdziesz informację, do którego z ponumerowanych paragrafów masz przeskoczyć, w zależności od tego, co chcesz zrobić. I żadnego oszukiwania! Jeżeli jesteś gotów, przejdź do 1.

1) Rozpoczynasz misję, której zadaniem jest dotarcie do świątyni znajdującej się pośrodku miasteczka Wakdhlka. Jak wieść niesie, każdy, kto przekroczy jej progi uzyska pełną wiedzę na temat „Diablo II". Nie licząc całej masy złota, klejnotów i drogocenności. Osada leży na skraju lasu Ksjmjfsa oraz u podnóża łańcucha gór Xsajf. Wchodzisz do miasteczka i rozglądasz się wokół. **Przejdź do 15.**

2) Potakuje. „Tak, istnieją. Jednak naprawdę wyjątkowe przedmioty są o wiele rzadziej rozmieszczone niż niegdyś. Poza tym, pojawiły się rekwizyty, które chociaż nie są z natury swojej unikalne, to jednak występują rzadziej, niż normalnie. A skoro już jesteśmy przy magii, Przyjmij w darze ten klejnot mocy. Jest zbyt słaby jak na moje potrzeby". Klejnot migocze, a jego wnętrzu widać skazę w kształcie litery „I". **Wróć do 11.**

3) W kościele widzisz klęczącego i modlącego się, odzianego w zbroję mężczyznę. Kiedy przekraczasz próg świątyni, odwraca się i mówi: „Witaj. Jak mogę Ci pomóc?" Jest to PALADYN. Aby dowiedzieć się czegoś o nim samym, przejdź do 13. Jeśli chcesz usłyszeć coś o religii, przejdź do 9. Aby zapytać go o Sprawiedliwość, przejdź do 30. Możesz również przyjąć postawę ateistyczną i po prostu wyjść. W takim razie **przejdź do 15.**

4) „Dziwak", prycha Nekromancer. **Przejdź do 23.**

5) Obserwując latające wśród liści ptaki, ogarnia Cię wywołany przez leśną idyllę spokój. Nastrój pryska jednak, kiedy nagle słyszysz czyjś głos głośno wykrzykujący przekleństwa. Po krótkich poszukiwaniach napotykasz legendarnego herosa BARBARZYŃCĘ, który najpierw wrzeszczy na zaskoczonego kurczaka, a następnie przyładowuje mu maczugą i zaczyna konsumować na surowo. Barbarzyńca odwraca się w Twoją stronę, i pyta z ustami pełnymi piór: „Czego chcieć?" Aby zapytać o niego samego, przejdź do 24. Jeżeli chcesz się dowiedzieć, czy jest twardszy od Wojownika z „Diablo", przejdź do 20. Aby poznać jego uzbrojenie, przejdź do 14. Aby zapytać o jego głos, przejdź do 17. Aby wrócić tam, skąd przyszedłeś, przejdź do 15. A jeżeli, z jakiegoś powodu, chcesz zapytać go, czy kiedykolwiek męczy mu się ręka, **przejdź do 31.**

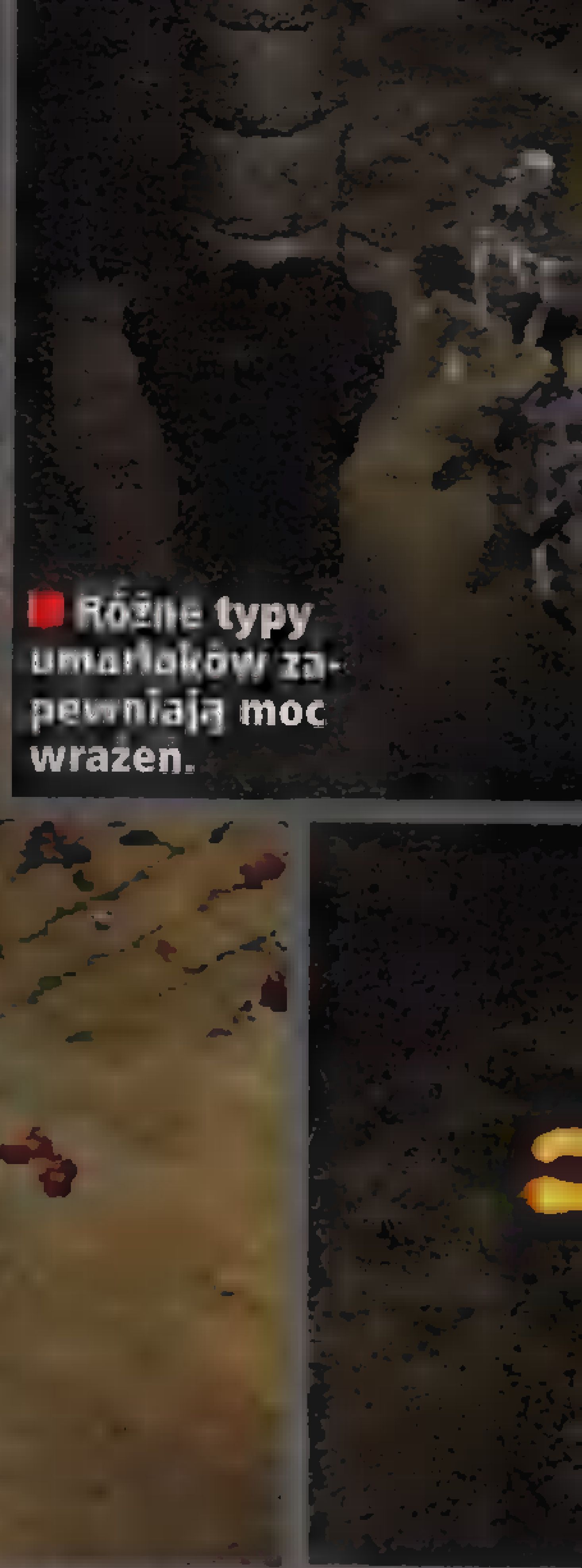


6) Zanim Nekromancer zdąży odtworzyć usta, z góry spada gigantyczny pociąg z groteskową twarzą I giniesz doszczętnie zmiażdżony. **Przejdź do 1**, aby zagrać ponownie.

7) „Jestem oczywiście Czarodziejką. Czym, Twoim zdaniem, się zajmuję?", odpowiada pogardliwie. „Nasyłam moce żywiołów na tych, którzy mi się sprzeciwią i brzydzę się wdawaniem w coś tak prymitywnego, jak bójki. Po co brudzić sobie ręce, kiedy mam do dyspozycji wszystkie moce Ziemi?" **Wróć do 11.**



Amazonka z łatwością poradziła sobie z żądną krwi hordą.



Różne typy umarlaków zapewniają moc wrażeń.

8) Wchodząc za bramę, w każdej chwili spodziewasz się nagłego, palącego promienia śmierci, który jednak nie nadchodzi. Czując ogromne podniecenie, wchodzisz dalej. **Przejdź do 34.**

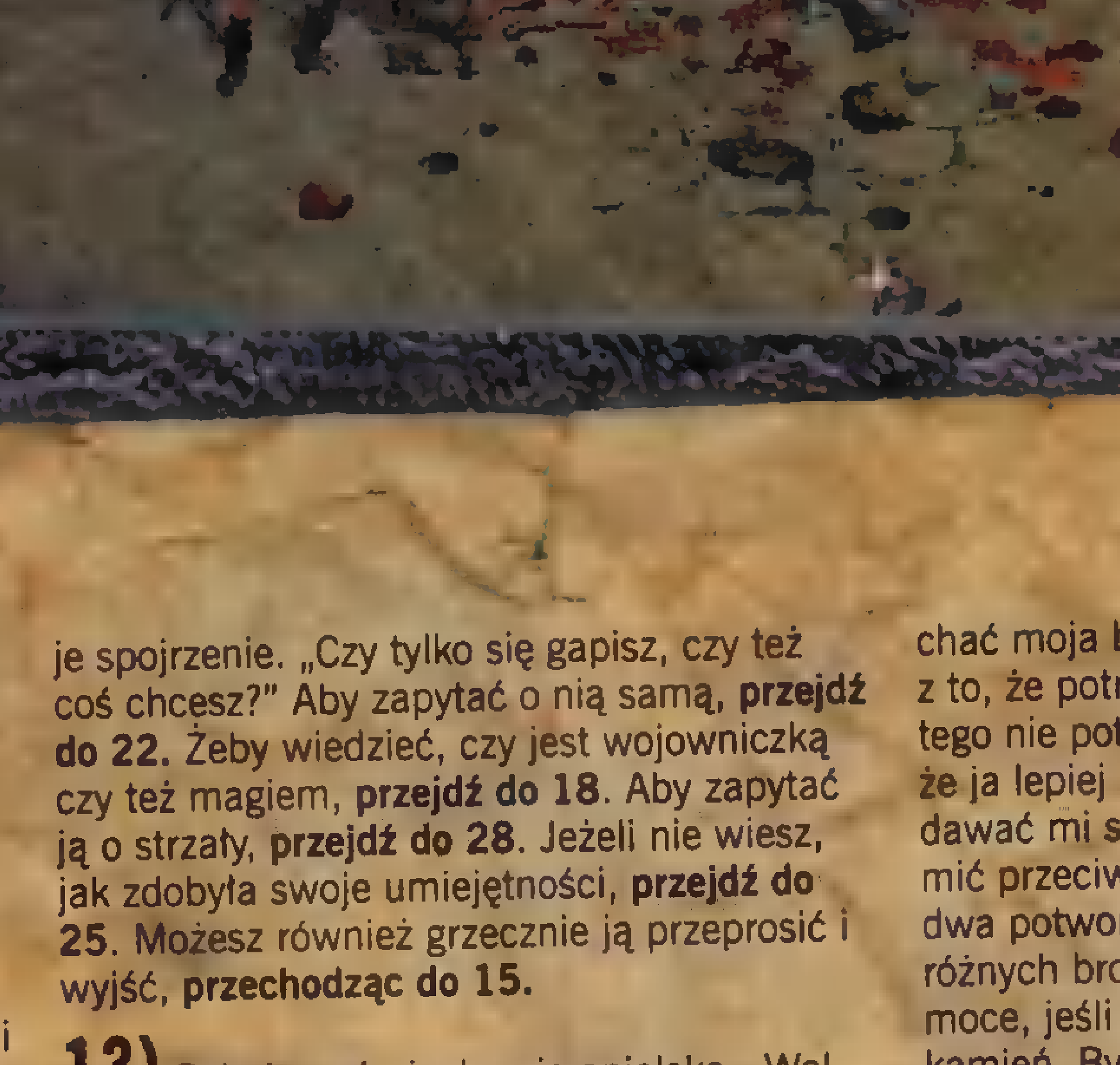
9) Paladyn uśmiecha się anielsko. „Religia zapewnia mi spokój. Pozwala mi również tworzyć wokół siebie aurę, która chroni mnie i niszczy moich - przepraszam, to znaczy Najwyższego - wrogów. Ofensywne aury potrafią spalić pobliskich nieprzyjaciół świętym ogniem lub zwiększyć siłę ciosów moich towarzyszy. Defensywne mogą zarówno regenerować moje ciało, jak i czynić moją skórę odporną na ogień". **Wróć do 3.**

10) „Zawsze uważałem, że Yoko Ono jest niedoceniana", mówi Nekromancer, łobuzersko unosząc brew. **Przejdź do 23.**

11) W pracowni znajdujesz zadziwiająco dużą liczbę klejnotów. Obok dostrzegasz piękną młodą kobietę w skąpym stroju, która przymierza tiarę. Domyślasz się, że jest to CZARODZIEJKA. Słysząc Cię, odwraca się w Twoją stronę. „Bogowie, znowu jakiś podglądacz. Czego tu szukasz?" Aby zapytać o nią samą, **przejdź do 7**. Żeby dowiedzieć się czegoś o jej magii, **przejdź do 21**. Jeśli chcesz porozmawiać o jej urodzie, **przejdź do 16**. Jeśli chcesz porozmawiać o magicznych przedmiotach, **przejdź do 2**. Aby wyjść z rumieńcem na twarzy, **przejdź do 15**.

12) Karczma jest niezwykle zatłoczona, ale jedna postać przykuwa Twoją uwagę. W kącie siedzi, z butami na stole, AMAZONKA. W lewej ręce od niechcenia obraca groźnie wyglądającą włócznię. U jej stóp leży pełen strzał kołczan. Podnosi wzrok, czując na sobie Twoje spojrzenie. „Czy tylko się gapisz, czy też coś chcesz?" Aby zapytać o nią samą, **przejdź do 22**. Żeby wiedzieć, czy jest wojowniczką czy też magiem, **przejdź do 18**. Aby zapytać ją o strzały, **przejdź do 28**. Jeżeli nie wiesz, jak zdobyła swoje umiejętności, **przejdź do 25**. Możesz również grzecznie ją przeprosić i wyjść, **przechodząc do 15.**

13) Paladyn uśmiecha się anielsko. „Walczę dla swojego boga. A mój bóg walczy wraz ze mną. Dopóki moje ciało jest silne,



wiem, że moja moc pochodzi od mojego boga, który w swojej mądrości rozniesie niewierzących na strzępy. Niech będzie pochwalone imię jego". **Wróć do 3.**

14) Na twarzy wykwita mu uśmiech i z lubością gładzi swoje topory wojenne. „Ja kochać moja bronie. Ja być szczególnie dumny z to, że potrafić używać dwie naraz. Nikt inny tego nie potrafić. Moje umiejętności sprawiać, że ja lepiej posługiwać się każda broń oraz dawać mi specjalne ciosy, które móc oszołomić przeciwnik lub rzucać nimi, lub rozwalać dwa potwory naraz. Wszędzie leżeć pełno różnych broni. Ty móc nadać im specjalne moce, jeśli zaatakować specjalny magiczny kamień. Być też kusze. Nie wiem, czego oni się czepiać". **Wróć do 5.**

15) Świątynia góruje nad całym miasteczkiem. Jej drzwi stoją otworem, jednak jak głoszą legendy, każdy, kto przekroczy jej próg nie posiadając pewnych drobiazgów, zginie od promienia śmierci. Tuż za „osadą" rozciąga się gęsty las oraz makabryczny cmentarz na jego skraju. Obok świątyni znajduje się wypełniona turystami karczma. Obok warsztatu złotniczego stoi zrujnowany kościółek, ilustrujący odwieczny konflikt pomiędzy uduchowieniem i materializmem. Jeżeli chcesz wejść do kościoła, **przejdź do 3**. O ile zdecydujesz się otworzyć drzwi do karczmy, **przejdź do 12**. Jeżeli chcesz przyjrzeć się wyrobom złotniczym, **przejdź do 11**. Jeżeli chcesz udać się do lasu, **przejdź do 5**. Czy chcesz zbadać cmentarz? **Przejdź do 32**. A jeżeli uważasz, że masz wszystko, co konieczne jest do przestąpienia progu świątyni wiedzy absolutnej o „Diablo II", **przejdź do 29.**

16) Obrzuca Cię dumnym spojrzeniem. „Moja uroda przewyższa wszystko na tym świecie. Słyszałam, jak ludzie mówią, że chociaż ten świat jest z całą pewnością funkcjonalny, to jednak brakuje mu pewnych cudownych ekscesów, z których słyną inne,



Dzięki wykorzystaniu akceleracji 3D efekty świetlne są o niebo lepsze.



młodsze światy. Czyżby stwórca nie wiedział, że uroda jest tylko powierzchowną rzeczą?" **Wróć do 11.**

17) Barbarzyńca wybucha głośnym śmiechem. „Mój głos nie brzmieć jak głos innych ludzi. A już na pewno ja nie mówić jak Arnold Swar... Schware..." Po kilku próbach wzrusza ramionami. „Tak, ja nie mieć głos jak on." Tu przerywa, aby przełknąć kawałek surowego kurczaka. „Ale ja potrafić krzyczeć naprawdę głośno. Ja potrafić wydawać okrzyki bojowe. Ja potrafić wystraszyć przeciwnik, tak że on uciec, lub nie nadawać się do walka, lub sprawić, że mój przyjaciel trudniej zabić. Mogę obrażać przeciwnik, aby on zbliżyć się, a ja mu wtedy mocno przyłożyć". **Wróć do 5.**

18) Amazonka wzrusza ramionami. „I jednym i drugim. Nie mam nic przeciwko korzystaniu z zaklęć. Defensywnych i... nie tylko", dodaje z uśmiechem. „Niektóre pozwalają mi uniknąć ciosów. Inne potrafią przemienić chybiony cios w celne uderzenie. A mając Oko Zeusa mogę rzucać na potwora magiczną poświatę, która zmniejsza jego defensywę. Jest przy tym tańsza w eksploatacji niż latarka". **Wróć do 12**

19) Nekromancer mamrocze swoim skrzypliwym głosem. „Być może, ale najpierw Ty musisz mi coś powiedzieć". Na moment zapada zagadkowa cisza. „Kto jest Twoim ulubionym członkiem zespołu The Beatles?" Jeżeli wybierasz Johna, **idź do 10.** Paul, **idź do 27.** Jeżeli wolisz George'a, **idź do 4.** Jak bardziej odpowiada Ci Ringo, **idź do 6.**

20) Jego krzaczaste brwi marszczą się groźnie. „Ja powinienem ciebie zabić za takie pytanie. Ja zabijać dużo ludzi. Ja zabijać o wiele więcej, niż jakiś kiepski Wojownik z „Diablo". Ja zabijać więcej z wielu powodów. Głównie dlatego, że teraz być o wiele więcej potworów niż przed-





Efekty lodowe spowalniają przeciwników.

Czarodziejka ma 25 metrów wzrostu. Naprawdę.

tem. Całe tłumy. „Diablo II" czasami przypominać mi stary „Gauntlet". Ja lubić zabijać. Lubić zabijać dużo". **Wróć do 5.**

21) Lekko znudzona ziewa. „Jestem adeptką magii ognia, błyskawicy i zimna. Już w młodości potrafiłam przywoływać ogniste strzały niszczące moich przeciwników. W szczytowej formie potrafię przywołać łańcuchową błyskawicę przeskakującą z wroga na wroga. Nie mam czasu na zabawy w subtelności magii. To nudne". **Wróć do 11.**

22) Spogląda na Ciebie podejrzliwie. „Lubię walczyć z doskoku. Naszpikować jakiegoś niezdarę strzałami i szybko zwiać. Wplątywanie się w długie wymiany ciosów jest bezsensowne". **Wróć do 12.**

23) Nekromancer kiwa głową, wysuwa zbudowany z czaszek tron i zasiada w nim. „Znacznie różnię się od innych, tak zwanych bohaterów. Jak pewnie się domyślasz, swoją moc czerpię ze śmierci. Mogę sprawić, że martwi ożyją i ruszą do walki jak żywi wojownicy. Mogę również rzucać uroki, które osłabią siłę przeciwnika na wiele interesujących sposobów - od zwiększania zadanych im obrażeń, po sprawienie, ze zadawane przez nich ciosy leczą, a nie ranią. Dysponując odpowiednią mocą, mogę nawet zamieniać ciała w bomby. Kiepsko jednak radzę sobie z insektami". To mówiąc, wyciąga z szaty muchę i podaje Ci. Przyglądasz się jej z zaciekawieniem i dostrzegasz, że na jej tułowiu, ktoś wytatuował literę „O". Szybko wychodzisz. **Idź do 15.**

24) Barbarzyńca odpowiada opryskliwie. „Ja być prosty człowiek. Ja interesować się tylko, jak komuś przyłożyć. Ja mieć dużo różnych zdolności, ale one pomagać tylko robić większe dziury w czaszkach wrogów. Ludzie, którzy mnie lubić, lubić duże awantury. **Wróć do 5.**

25) „Ciężka praca", mówi z uśmiechem. „Podobnie jak w przypadku innych bohaterów. Kiedy zaczynaliśmy naszą karierę, byliśmy nieopierzonymi żółtodziobami. Ale kiedy osiągaliśmy nowy poziom umiejętności, rozwijaliśmy się. Spotkałam kiedyś uczonego, który stwierdził, że kiedy osiągamy nowy poziom, otrzymujemy pięć bonusów statystycznych oraz zasób zdolności, które można zużyć na udoskonalenie opanowanej już umiejętności lub nauczenie się czegoś nowego. Ciekawe, o co w tym wszystkim chodzi". **Wróć do 12.**

26) Paladyn uśmiecha się błogo. „Jednak wolność jest też ograniczona. Możesz być „otwarty", co pozwala ci grać na prywatnych serwerach. Kiedy jednak stajesz się „Otwarty", już nigdy nie wejdziesz na elizejskie pola Battlenetu. Mówi się również o trybie „Hardcore", gdzie poszukiwacze przygód mogą wybrać życie bez możliwości regeneracji po śmierci, co umożliwi im rozgrywkę w najbardziej ekskluzywnym raju



Amazonka postanawia spenetrować podziemia, co skutkuje hektolitrami krwi.



Coś kiepsko wyszedł ten plo mienny krąg.

Co? Dwór Paladynów?

Battlenetu". Paladyn na moment przerywa. „Wyczuwam, że dręczą Cię jakieś problemy. Przyjmij ode mnie w darze ten krzyż". Podaje Ci krzyż, na którym wyryta jest litera „E". **Wróć do 3.**



27) Z przerażeniem stwierdzasz, że Twoje wnętrzności nagle eksplodują. Padasz na ziemię, wpatrując się w swoje oślizłe jelita. „O Boże! Dlaczego?" Jesteś martwy. Aby spróbować jeszcze raz, **wróć do 1.**

28) Lekko poklepuje kołczan. „Moi najlepsi przyjaciele. Są nawet bardziej śmiercionośni niż magiczne zaklęcia. W miarę zdobywania doświadczenia, potrafię wytwarzać strzały ognia, zimna, rażące kilkakrotnie, eksplodujące, stworzone z lodu, a nawet naprowadzane, które trafią każdego uciekającego przeciwnika. Weź tą ślicznotkę na pamiątkę" Podaje Ci strzałę z wygrawerowaną literą „M". **Wróć do 12.**

29) Podchodzisz do świątyni drżąc lekko z emocji. Lufa strzelającego promieniami śmierci działa podąża za Tobą. W czasie swoich wędrówek być może natknąłeś się na przedmioty z pewnymi literami. Ustawienie ich w odpowiedniej kolejności powie Ci, gdzie powinieneś teraz się skierować. Jeżeli popełnisz błąd, zginiesz od wspomnianego przed chwilą promienia śmierci. Niedobrze.

30) Paladyn uśmiecha się bosko. „Niegdyś bohaterowie spotykali się w miejscu zwanym „Battlenet". Niestety, okazało się, że wielu z nich niezasłużenie zwiększało swoje moce poprzez diabelskie pakty z „Diablo". A także stosując cheaty i cracki. Jednak to już przeszłość. Teraz Twoje dane zapisywane są w Battlenecie i przechowywane na tajemniczym serwerze, przez co stają się niedostępne dla szatańskich modyfikacji. Oznacza to, że oszuści nie będą już prosperować". Przejdź do 26.

31) Wypluwa kilka piór. „Nie. Ja kiedyś musieć zdrowo się naklikać, aby stoczyć walkę. Teraz wystarczy jeden klik. Dużo lepiej niż kiedyś". Jedno z piór ląduje u Twoich stóp. Zauważasz na nim literę „S". Jeżeli decydujesz się je podnieść, dodaj je do inwentarza. **Wróć do 5.**

32) Cmentarz sprawia wrażenie całkowicie opuszczonego. Rozsypujące się marmurowe posągi wpatrują się w dal, a gęsta trawa świadczy o tym, że dawno już tu nikt nie zaglądał. Kiedy odwracasz się, żeby opuścić to miejsce, czujesz nagle na ramieniu dotyk kościstej ręki. Omal nie umarłeś ze strachu. Odwracasz się i zauważasz wychudłego osobnika. „Witaj, przyjacielu. Zapuściłeś się daleko od domu". Sądząc z wyglądu, może to być jedynie słynny NECROMANCER. Aby zapytać go o niego samego, **przejdź do 19.** Możesz również uciec, **przechodząc do 15.**

33) Jak tutaj dotarłeś? Nie prowadzi tu żadne połączenie. Ty wredny oszuście. Oszust!!!

34) Rozglądasz się po świątyni. Jednak ku ogromnemu zaskoczeniu, pomimo imponującego wyglądu z zewnątrz, wnętrze jest całkowicie puste, jeżeli nie liczyć pewnego brodatego jegomościa. Żadnego Świętego Graala „Diablo II". Nic. Widząc Twój zaskoczony wyraz twarzy, starzec zaczyna przemawiać. „No cóż, młody wędrowcze. Widzę Twoje zmieszanie i rozczarowanie. Ale chyba już zrozumiałeś, że skoro udało Ci się wejść do świątyni, posiadłeś całą wiedzę na temat „Diablo II". Rozumiesz teraz, mój synu?"

Dajesz mu maczugą w łeb i zabierasz z kieszeni całe złoto. No cóż, to przecież „Diablo".

RALLY MASTERS

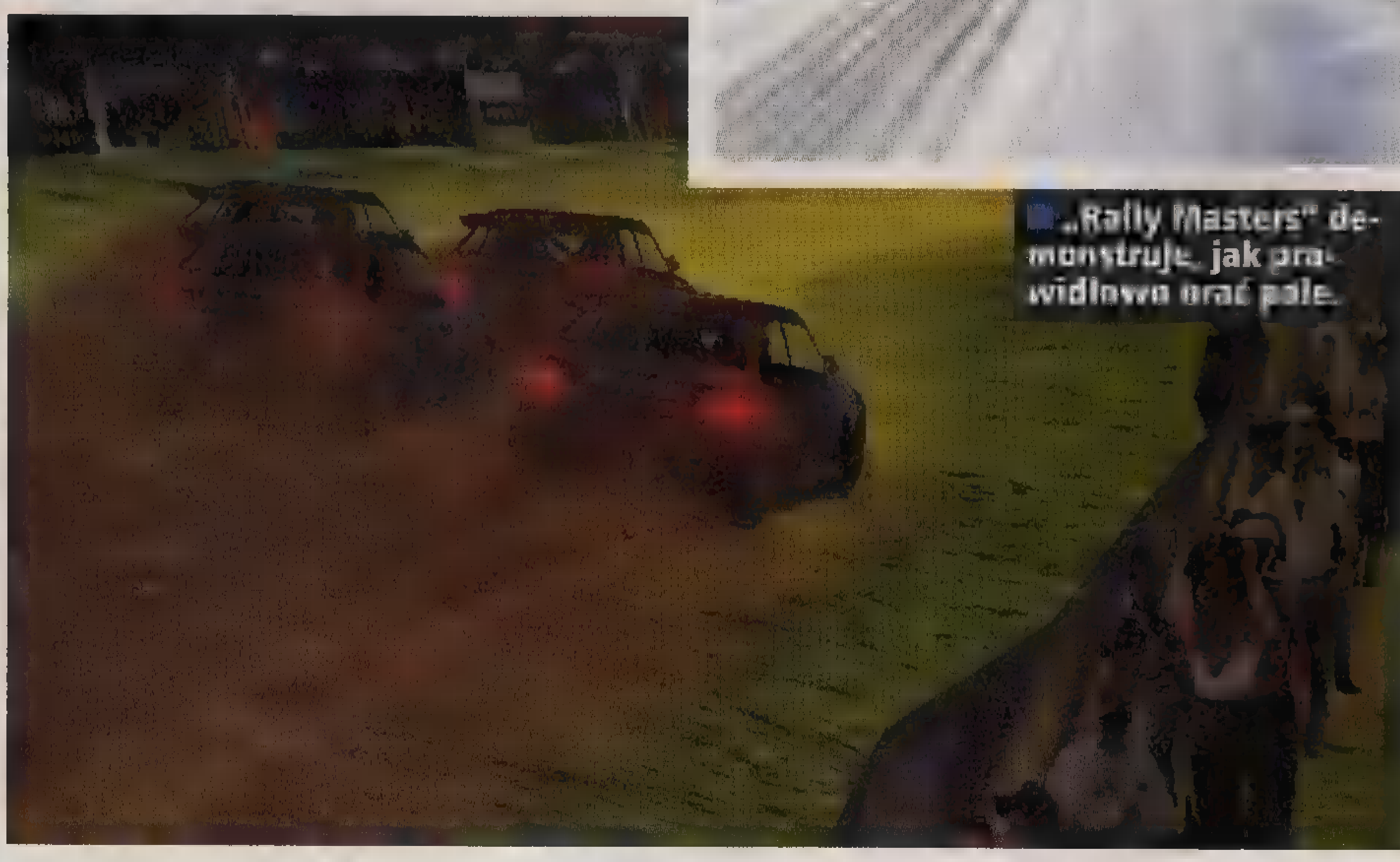
Kolejny dzień, kolejna symulacja rajdów samochodowych. Cóż jednak sprawia, że ci szaleni Szwedzi z Digital Illusions sądzą, że stworzyli coś wyjątkowego?



Bezpośrednie starcie zderzakiem w zderzak zapewnia dużo rozrywki.







„Rally Masters" demonstruje, jak prawidłowo orać pole.

- Wydawca: **Infogrames**
- Producent: **Digital Illusions**
- Gatunek: **Wyścigi**
- Premiera: **Marzec**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.rallymasters.com**

Rajdy samochodowe to dosyć niezwykły sport. W porównaniu z takimi imprezami jak wyścigi Formuły 1, przyciągają niewielką liczbę widzów, trudno je obejrzeć w telewizji i nie mogą narzekać na nadmiar sponsorów. Tymczasem co dwa miesiące, jak grom z jasnego nieba spada kolejny symulator rajdowy.

Mogąc poszczyć się grafiką wyprzedzającą wszystko, co obecnie możemy znaleźć na sklepowych półkach, jest to produkt, któremu z pewnością nie można zarzucić technologicznego zacofania. Bitmapowa sceneria, którą od tak dawna podziwiamy, powoli ustępuje miejsca wielokątom. W tym przypadku każda trasa ma ich 60 000.

Samochody wyglądają równie estetycznie - każdy składa się z aż 1400 tych wielokątnych bestyjek, co umożliwia niszczenie ich w najbardziej spektakularny sposób. 32-bitowy rendering, 24-bitowe tekstury oraz obsługa mechanizmów odwzorowania nierówności powierzchni (bump-mapping), zapewniają grze nadzwyczaj elegancką i stanowiącą ucztę dla oczu stronę graficzną. Co ważniejsze, „Rally Masters" potrafi dostosować się do większości maszyn oferując rozdzielczości od 320 x 200, aż do absurdalnej 1800 x 1200, jeżeli ktoś dysponuje sprzętem, który potrafi ją udźwignąć.



To tyle, jeżeli chodzi o dywagacje techniczne. Jak na tym tle przedstawia się grywalność? W „Rally Masters" mamy do czynienia z powrotem do zamkniętych tras i odejściem od rozbudowanych etapów, które były standardem w „Rally Championship". Ponieważ autorzy postanowili zaoferować nam niemal pięćdziesiąt różnych tras, poznanie ich wszystkich zajmie sporo czasu i nie pozwoli się nudzić. Kluczową umiejętnością jest oczywiście jazda w kontrolowanym poślizgu - konieczne będzie opanowanie tej sztuki na różnych podłożach, jeżeli chcemy mieć jakąkolwiek szansę pokonania kierowanych komputerowo



Nawierzchnie i sposób prowadzenia samochodu są kluczowe. Wygląda na to, że „RM” jest pod tym względem udanym produktem.







W jednym z trybów musimy pokonać inne identyczne pojazdy.

„SYSTEM STEROWANIA JEST DOSKONAŁY, POZWALAJĄC DOBRZE PANOWAĆ NAD SAMOCHODEM”

przeciwników. Najlepsze jest jednak to, że pięć poziomów trudności oznacza, iż chętnie będziemy wracać do tej gry. Ukończenie jej na kolejnych poziomach trudności będzie zawsze ciekawym wyzwaniem.

Po zapoznaniu się z wersją beta, mogę stwierdzić, że kierowanie autem sprawia prawdziwą przyjemność. System sterowania jest doskonały i co najmniej dorównuje temu z „Rally Championship”, pozwalając dobrze panować nad samochodem. Zachowanie poszczególnych wozów jest dostatecznie zróżnicowanie, co jest dobrą wiadomością, biorąc pod uwagę fakt, że do dyspozycji mamy aż 17 różnych pojazdów. Z najciekawszych można wymienić Toyotę RAV4, Corollę oraz dziwaczny wehikuł przypominający wyglądem pojazd terenowy. Jak można się spodziewać, naszym udziałem będzie możliwośc pomajstrowania przy samochodach, włączając w to zmianę opon, przełożenia skrzyni biegów oraz regulację zawieszenia.



„Rally Masters” sprawia wrażenie świetnej gry. Dzięki subtelnym różnicom w stosunku do „Rally Championship” oraz premierze na kilka miesięcy przed „Colin McRae 2”, entuzjaści bezdroży z pewnością zostaną usatysfakcjonowani. Przynajmniej na razie. **ROSS ATHERTON**

DEVIL INSIDE PL

„House Of The Dead" i telewizja - wybuchowa mieszanka.



Czy można prosić o więcej make-up-u? Zombie nie założyli jeszcze twarzy.





Czas odstrzelić komuś nieco ciałka.

- Wydawca: **Cryo Interactive**
- Producent: **Gamesquad**
- Gatunek: **Przygodówka akcji**
- Premiera: **Marzec**
- Przewidywane wymagania: **PII266, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.cryo-interactive.com**

Zazwyczaj, kiedy w tym samym zdaniu pojawiają się obok siebie słowa „horror" i „Cryo", odnoszą się zazwyczaj do jakości produktów tej firmy, a nie ich zawartości. Jednak dzięki „Devil Inside", Cryo być może doczeka się gry z doskonałą atmosferą na przyzwoitym poziomie.

Fabuła owego horroru wykorzystuje nowatorski motyw przeniesienia realiów amerykańskiej powieści gotyckiej w XX wiek. Nasz bohater - były policjant o imieniu Dave, zajmuje się obecnie rozwiązywaniem paranormalnych zagadek na zlecenie stacji telewizyjnej. Jest zobligowany do tego, by w noc Halloween wejść na teren posiadłości Devil Gate w towarzystwie wiernego kamerzysty, który do studia telewizyjnego będzie relacjonował przebieg wydarzeń. Zakłócenia w przekazie oraz okno z publicznością w studiu zapewniają swoisty realizm temu medialnemu scenariuszowi.

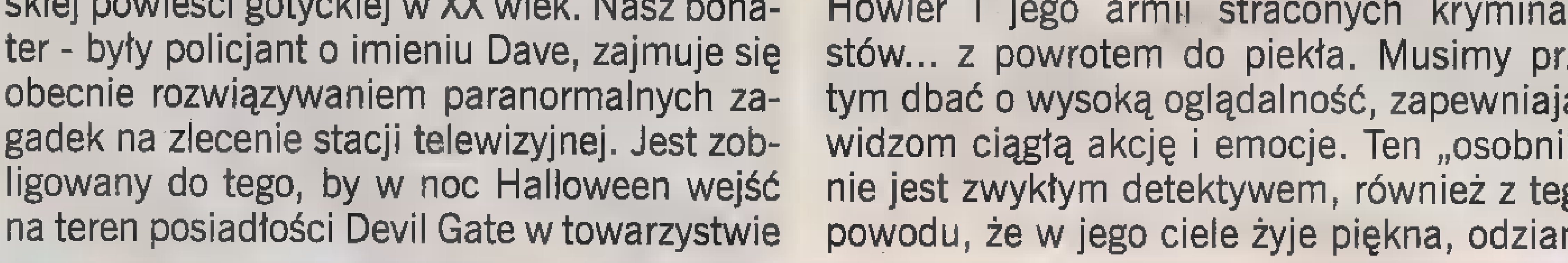
Naszą misją jest wysłanie zmartwychwstałego seryjnego zabójcy o przydomku Night Howler i jego armii straconych kryminalistów... z powrotem do piekła. Musimy przy tym dbać o wysoką oglądalność, zapewniając widzom ciągłą akcję i emocje. Ten „osobnik" nie jest zwykłym detektywem, również z tego powodu, że w jego ciele żyje piękna, odziana w obcisły strój diablica Deva. Jej celem jest odzyskanie dla Lucyfera dusz potępieńców, których to cielesną powłokę zniszczy Deva. Sprawy jeszcze bardziej komplikuje pojawienie się niejakiej Angeliny Axelrod, reporterki z konkurencyjnej stacji. Wkrótce przyjdzie nam ratować ją z łap chodzących umarlaków. Jakby tego było mało, pod koniec gry Angelina okazuje się biseksualistką i zakochuje się, w zależności od rozwoju wypadków, albo w Naszym bohaterze, albo w pięknej diablicy.

„Devil Inside" sprawia wrażenie czegoś więcej niż wypadkowej poszczególnych komponentów, a prezentują się one naprawdę imponująco. Laserowe celowniki odbijają się w lustrach, a rykoszety potrafią narobić wielu kłopotów. Wygląd przeciwników odzwierciedla sposób, w jaki zginęli - przestępcy straceni na krześle elektrycznym przemieszczają się kablami energetycznymi i wyskakują z lamp, a topielcy są groteskowo napuchnięci. Ciała wrogów są tak skonstruowane, że możemy odstrzeliwać ich fragmenty. Do dyspozycji mamy również kilka widoków, chociaż autorzy przebąkują coś o rezygnacji z perspektywy pierwszej osoby.

W naszym pięknym kraju „Devil Inside" spolonizuje firma CD Projekt. **STEVE BROWN**

JAK PRZYPODOBAĆ SIĘ WIDZOM

Abyśmy nie zapomnieli, że nasze poczynania obserwowane są za sprawą wiernego kamerzysty przez miliony żądnych krwi widzów, co bardziej spektakularne akcje powtarzane są w zwolnionym tempie, a'la Matrix. Jest to doskonała sztuczka, która umożliwia dokładniejsze przyjrzenie się bryzgającej krwi, latającym kończynom oraz efektom świetlnym. W prawdziwym życiu, mało kto zaznał sławy, jednak tutaj mamy szansę zdobyć uwielbienie tłumów




GROMADA
REVENGE
Kassandrę. Wrogów jest mnóstwo.
GROMADA inc.
BUKA ENTERTAINMENT
TopWare INTERACTIVE
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
... już w sklepach – tylko 49,95 zł
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

INVICTUS PL

Czas pokaże, czy rzeczywiście pozostanie niezwyciężony, czy też legnie na dnie zapomnienia.

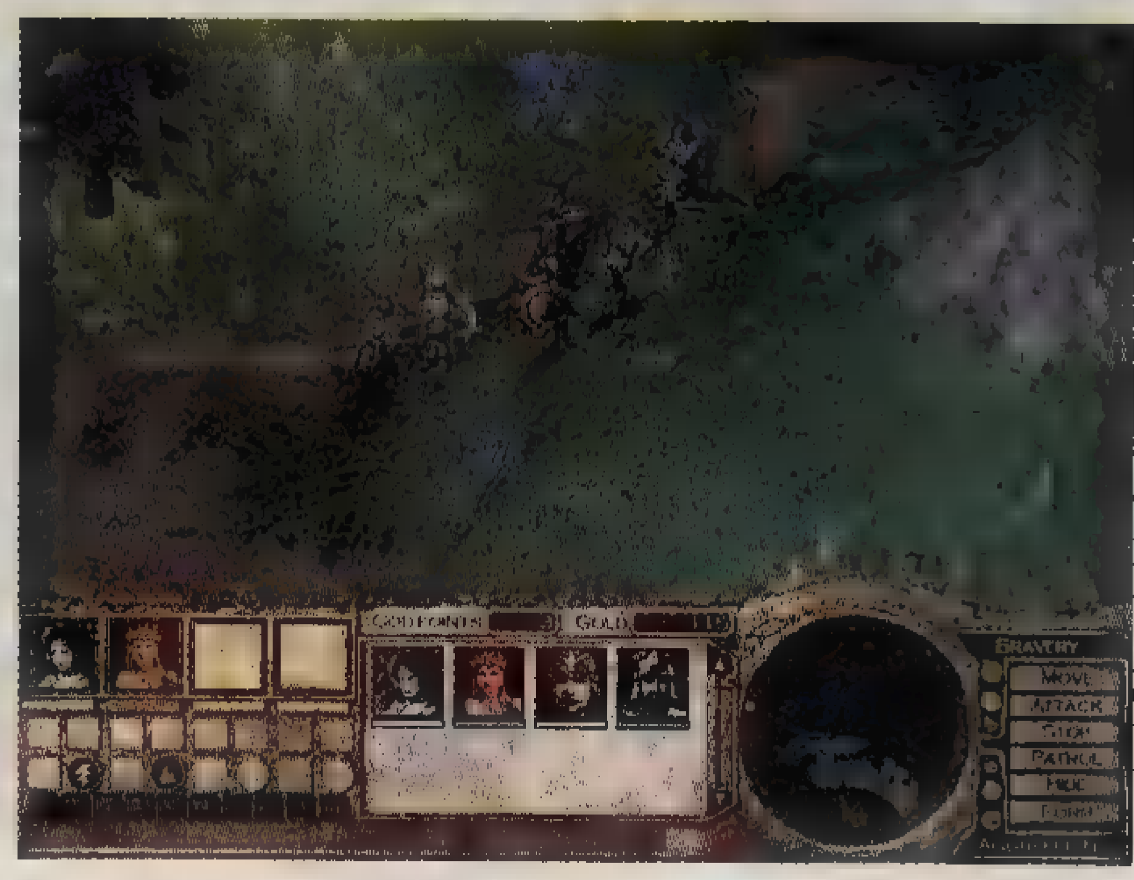


Ta banda obdartusów to nasi herosi podczas kolejnej wyprawy promującej hasło „Za Naszą i Waszą".





Trójwymiarowe środowisko wspaniale oddaje klimat dynamicznej walki.



- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Interplay**
- Gatunek: **RTS**
- Premiera: **Kwiecień**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.interplay.com**

Olimpijscy bogowie to prawdziwi niechluje. Nie dość, że udało im się wykluć na najgorszym ze światów, to jeszcze do tego uwielbiają się wtrącać w sprawy tych człekokształtnych z dołu.

Tuż po zakończeniu Wojny Trojańskiej całe to „towarzystwo" wróciło wreszcie na swoją zachmurzoną górę i oddało się temu, co zwykło czynić w rzadkich chwilach spokoju. Mowa oczywiście o piciu, żarciu, jedzeniu... Przy stole biesiadnym powstał jednak rwetes, gdy Atena zdecydowała się wygarnąć Posejdonowi, co sądzi o jego poczynaniach wobec Odyseusza. Tym samym rozwścieczyła stryjka. Aby zweryfikować prawdziwość słów Ateny (twierdzącej, że śmiertelni zawsze dadzą sobie radę), postanowiono wybrać jednego z dwunożnych i wystawić go na prawdziwie wielkie próby. Szacowne grono zdecydowało, iż Atena wybierze śmiałka, i obiecuje go nie wspierać swą mocą podczas pokonywania przezeń wielkich wyzwań. Zirytowany Posejdon zobowiązuje się sprawdzić gieroja w trzech wielkich próbach, zaś jego jedynym ustępstwem jest jedynie to, iż zezwolił, by nasz dzielny (dureń?) żołnierz mógł skompletować drużynę. I w tym tkwi haczyk! Podróżnicy mogą się bowiem okazać prawdziwymi wymiataczami. Dość powiedzieć, że możemy wybierać naszych „współpasażerów" spośród tak znanych postaci mitologicznych, jak Elektra czy Achilles. Każda z nich może okazać się herosem zdolnym wywoływać trzęsienia ziemi, przywoływać demony czy zmieniać warunki pogodowe (jak nie maczugą, to może piorunkiem go?). Ładne, powiecie... Jasne, że ładne, ale jeszcze nie zdradziłem Wam najważniejszej rzeczy. „Invictus" jest prawdziwym RTS-em łączącym w sobie grę akcji z elementami przygodówki. Oczywiście ciągle mamy do czynienia tutaj z prawdziwą grą strategiczną (dokładniej - taktyczną) i machanie mieczem będzie głównym atrybutem naszych podwładnych w zdobyciu głównego celu. Co nowatorskiego można zawrzeć do tego gatunku na początku XXI stulecia? Wiele, wierzcie mi! Po pierwsze: zastosowano tutaj voxelowy engine nazwany Quicksilver Solids. To cudeńko daje nam pełnowymiarowe 3D, w którym posoka tryska na wszystkie strony. Możemy dowolnie obracać czy skalować obraz pola walki, a przez to pułapki terenowe w postaci murów miast czy kotlin górskich, mogą stanowić dla rasowych taktyków nie lada wyzwanie. Nasze oddziały podnoszą poziomy doświadczenia na modłę rolplejową i potrafią w następnym scenariuszu znacznie sprawniej walczyć. Za wygrane pieniądze możemy nabywać lub znaleźć na polu walki artefakty znacznie podwyższające nasze parametry bojowe. Przy pokonywaniu kolejnych scenariuszy jesteśmy w stanie powiększać naszą gromadkę (na maxa do 20 postaci), dzięki zarobionej kasie. A propos... możesz zacząć już ją gromadzić, bowiem za chwilkę znajdziecie u nas recenzję.

„DROGA NA BOSKI OLIMP BYWA NIEZWYKLE CIERNISTĄ ALEJKĄ..."



JAGD 52

(0-94) 346-11-58 ZAMÓW PRZEZ TELEFON

SKLEP WYSYŁKOWY

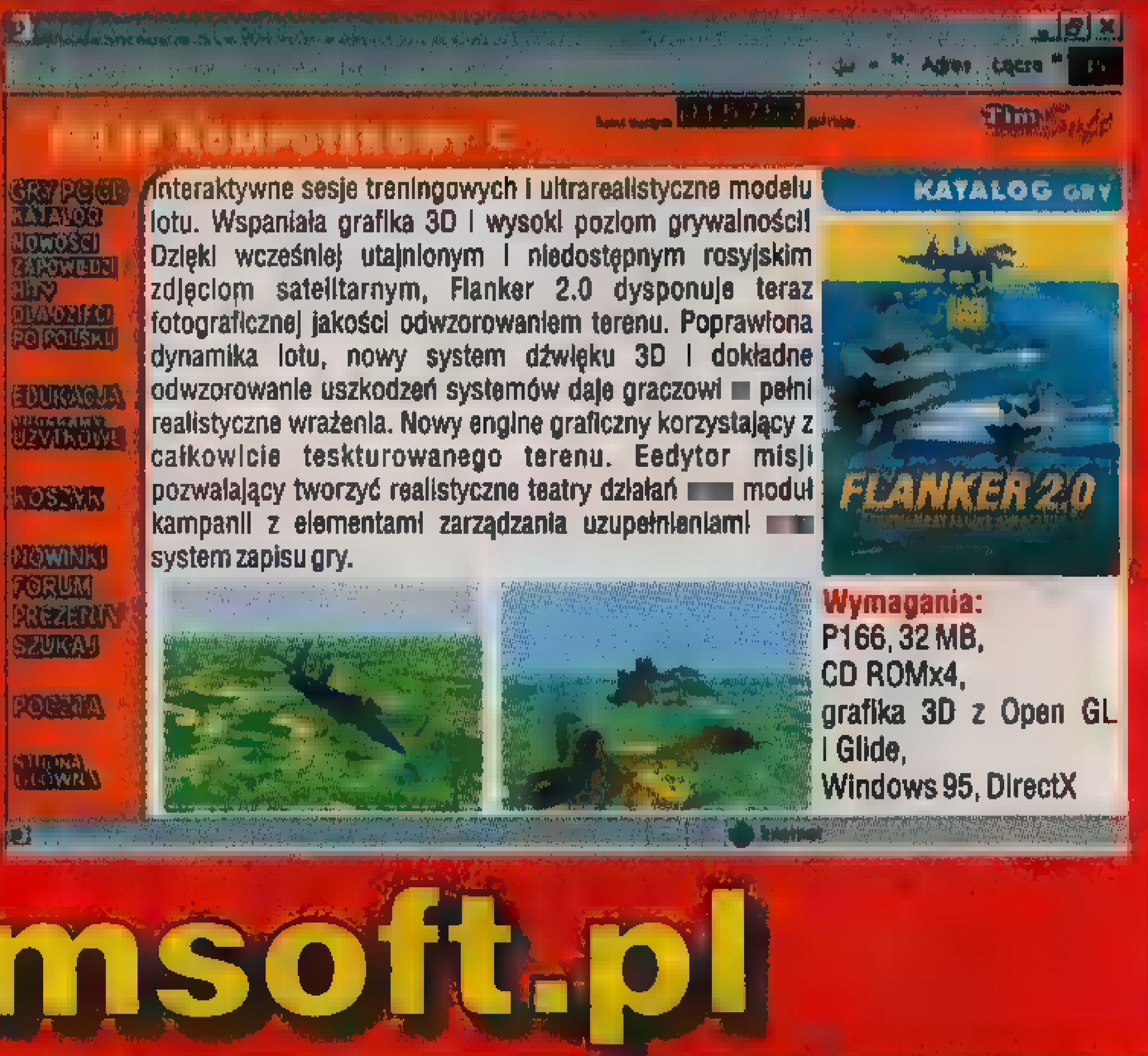
TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 lutego 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz ■ soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem 0-03 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.



przez Internet TANIEJ!!



www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games ■ ■ gry ■ Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając ■ ■ więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów ■ demo EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający ■ ■ języ■ polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program ■ się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań ■ kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



POLONEZ

Multimedialny zestaw 6 programów do nauki języka polskiego, przeznaczonych dla uczniów od klasy 1 szkoły podstawowej aż do matury. Program jest szczególnie pomocny przy powtórzeniach materiału i pogłębianiu wiadomości z języka polskiego.



MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i ■ opanowaniu czterech podstawowych działań.

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

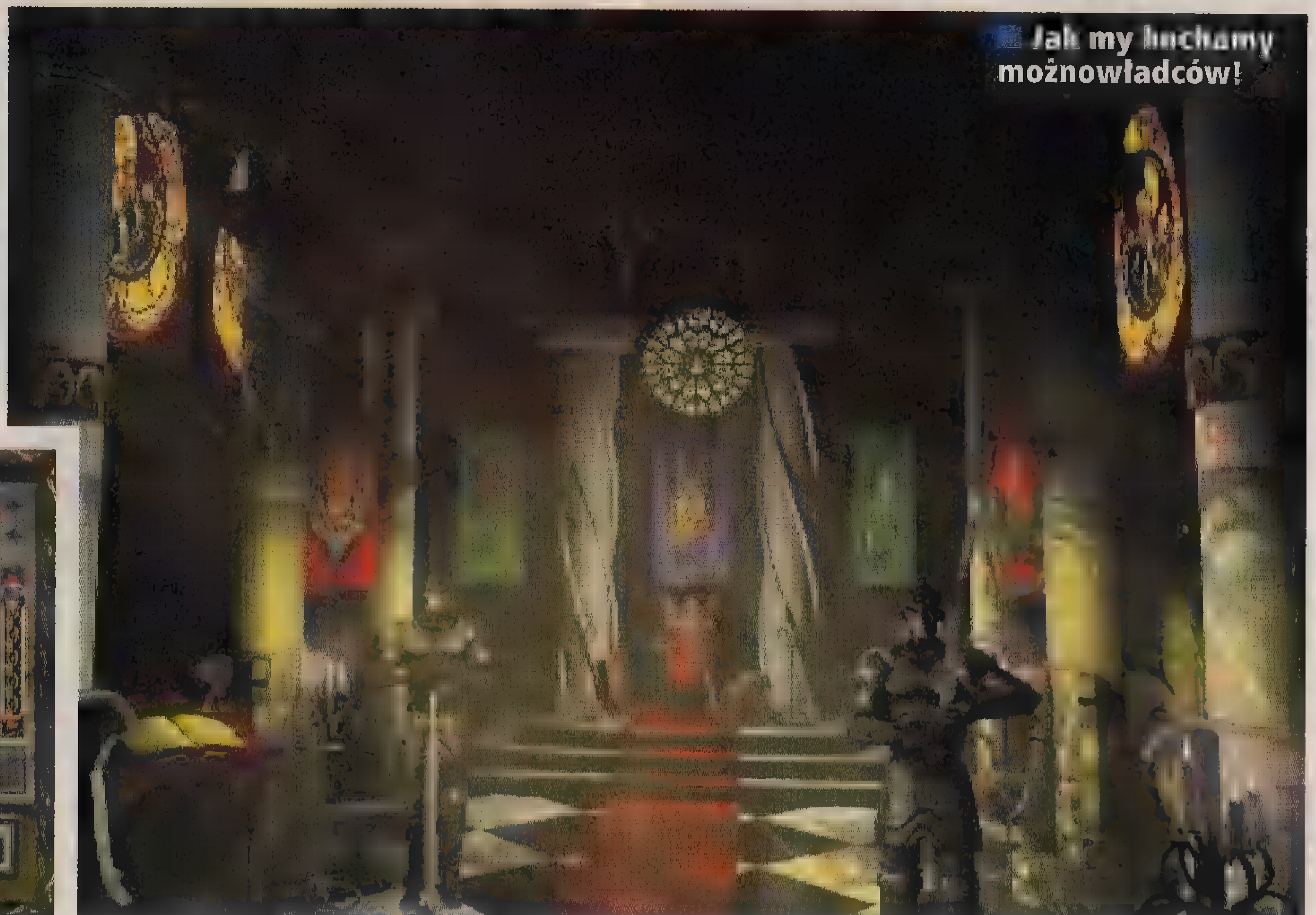
	Tytuł	Cena
	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Exodus	99,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
N	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
Z	Age of Wonders	159,00
	Air Warior III 3DFX	89,00
Z	Airline Tycoon PL	69,95
	Alpha Centauri	59,95
H	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist ■	159,00
	Army ■ 2	165,00
H	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
N	Babyz	79,00
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	Balls of Steel	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon in Russia	69,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
N	Breakneck	69,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar ■	99,00
	Capitalism +	49,00
	Carmageddon ■	149,95
Z	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
Z	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
	Championship Manager ■ + liga PL	69,00
	Chessmaster 5500	69,00
	Chessmaster 7000	169,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
H	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	155,00
Z	Delta Force 2	159,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Helfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
	Discworld ■	99,00
N	Dogz	69,00
	Driver	99,00
H	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dungeon Keeper ■ PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
N	Exterminacja	69,00
	Extreme Assault PL	28,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
	F/A-18 Korea	69,00
Z	FA-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	59,95
Z	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	49,00
	■ of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
H	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	FIGHTING FORCE	99,95
H	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
Z	Final Fantasy VIII	159,00
	Fire Zone	49,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited ■	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
N	Ford Racing	129,00
Z	FreeSpace: Wielka wojna PL	79,00
N	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Caesar	79,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
H	Half Life:Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	35,00
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh ■ Magic	49,95
	Heroes Of Might ■ Magic 2 PL	99,95
	Heroes ■ Might & Magic ■ PL	145,00
H	Hidden & Dangerous	159,95
N	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
N	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
Z	Hokus Pokus Różowa Pantera	69,00
H	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	JM1A2 Abrams	49,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
Z	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	49,00
	Insane Speedway 2	79,00
	Interstate'76+NitroRiders	99,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	169,00
H	Knights ■ Merchants PL	49,95
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
H	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
N	Lego Racer PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	89,95
	Liberation Day	49,00
	Liga Polska Manager'98	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
N	M 1 Tank	39,00
	Mad Tr■	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Malkari	99,00
	MDK PL	59,95
N	Mig Aley	129,00
	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed ■	155,00
	NHL'99	59,00
	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
Z	Nox	119,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	155,00
Z	Panzer Elite	129,00
	Panzer General ■	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
Z	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Plane Scape: Torment	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 I ■	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Pro Pinball-Fantastic Journey	59,00
	Propilot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
	Quake 2+Misje(Quad Damage)	149,00
	Quake 3:Arena	179,00
N	QUEST FOR GLORY V	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Recoil	59,95
	Red Baron 2	69,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
Z	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	159,00
	Semper Fi	49,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
Z	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
H	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
H	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 3000 PL	99,00
N	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
Z	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
N	■ Extreme	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
	Spearhead	69,00
N	Spec Ops ■	159,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	49,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider ■	99,00
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
N	Top Gun Hornets	39,00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
N	Transport Tycoon	39,00
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK ■	79,00
Z	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,95
Z	Ultima 9: Ascension	119,00
	Ultra Fighters	49,00
	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
N	Urban Chaos	159,00
Z	USAF (Jane's)	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
N	Wheel Of Time	129,00
	Wing Commander Prophecy	59,95
	Worms	35,00
Z	Worms Armgeddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	99,00
	X-Beyond the Frontier	99,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

DEMISE



Choć kilkanaście miesięcy temu oblewano ostateczne odejście rolplejów, te jednak nie przejęły się stypą...





Jak my kochamy możnowładców!



Klasyczne inventory zawiera wiele przydatnych gadżetów.

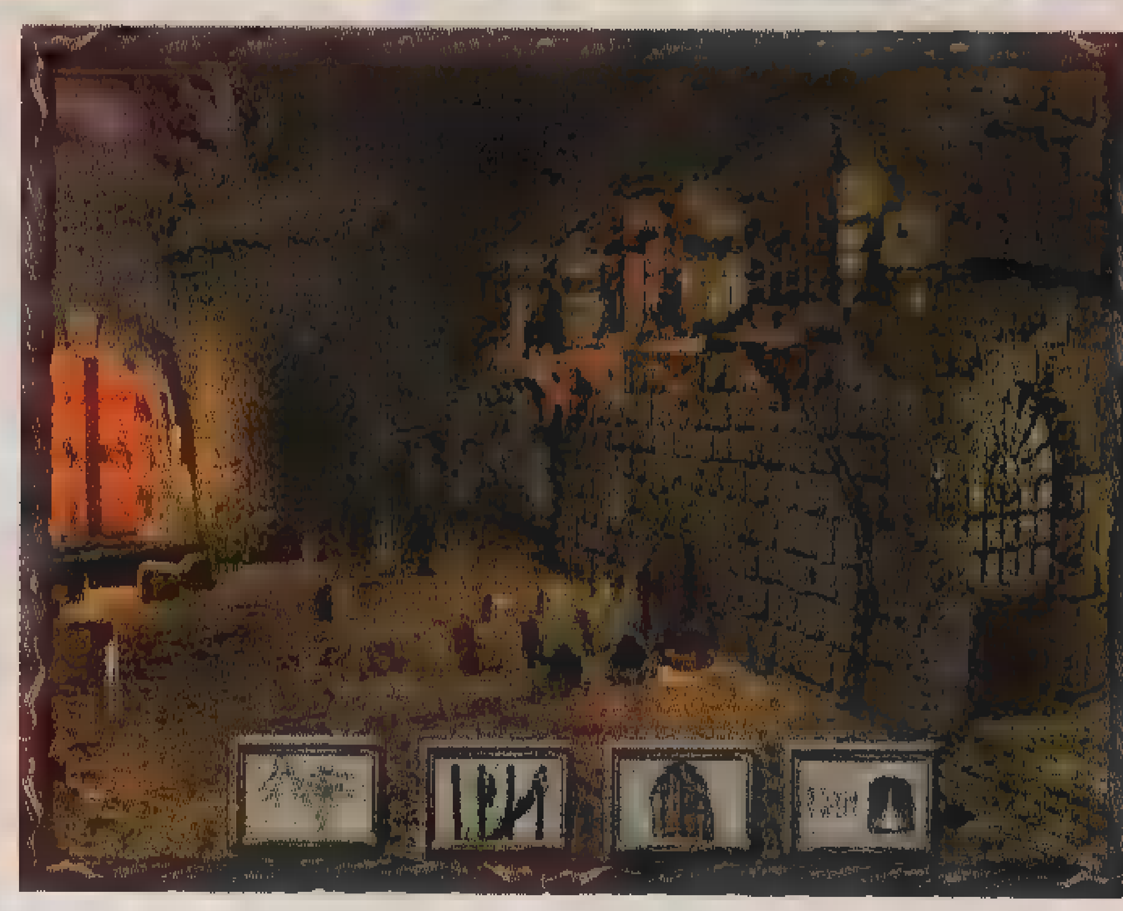
- Wydawca: **CODA**
- Producent: **Artifact Entertainment**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Marzec**
- Przewidywane wymagania: **P133, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.artifact-entertainment.com**

I najwyraźniej przeżywamy obecnie prawdziwe zmartwychwstanie gatunku. Obecnie „baldursopodobnych" produkcji wychodzi na kopy, doczekaliśmy się polskiej edycji „Might&magic VII" (a mówi się już o „ósemce") i nic nie wskazuje na to, by gry spod znaku miecza i magii przechodziły kryzys. Jednak w zalewie dość przeciętnej postprodukcji zdarzają się prawdziwe „kwiatki". Jednym z nich może być „Demise".



Lokalna kuchnia z zapasem win.

Każdy prawdziwy hardcorowy rolplejowiec może się pochwalić zmitrężeniem kilku nocy przy kultowym produkcie gatunku – „Dungeon Master". Ponieważ jednak nie wszyscy z Naszych Czytelników pamiętają te amigowskie przeboje, pozwolę sobie przypomnieć. Ta właśnie produkcja na dobre wniosła do komputerowego rolpleja klimat zatęchłych, skręconych w labirynty podziemi. To one były głównym tłem naszych działań i w zasadzie nie uległo to zmianie do samego końca serii. W „Demise" jest podobnie. Tutaj zaczynamy jako początkujący wojownik, którego zadaniem jest spenetrowanie labiryntu najeżonego wszelkiej maści pułapkami. Dzięki Bogu tuż przy jego wyjściu znajdują się tak przyjemne i niezbędne rzeczy do dalszego wojowania, jak karczma czy zbrojmistrz. Jak z powyższego wynika, w każdej chwili będziemy mogli wypełznąć z lochu i spróbować dokupić brakujące gadżety. Nasz heros opisany został w klasyczny dla wszystkich rolplejów sposób – takie parametry jak siła czy wytrzymałość, doskonale znamy i wiemy, czemu służą. Oczywiście po walce, gdy zdobędziemy odpowiednio dużą liczbę punktów doświadczenia, możemy przerobić naszego chłoptysia na prawdziwego gieroja. W zasadzie spoglądając do tej pory na poniższy tekst można odnieść wrażenie, że mamy przed sobą klon a'la „Diablo". Błąd! Ekran „Demise" przypomina nam panel bardzo rozwiniętej gry 3D, w której obserwujemy otoczenie z perspektywy głównego bohatera. Dokładnie tak! Grafika 3D zaprzęgnięta do prezentacji wilgotnego podziemia doskonale spełnia swą funkcję, choć z ilością szczegółów nie poraża. Jest wręcz skromna... zbyt skromna. „Demise" od strony engine'u wydaje się być nieco przestarzała, ale siła tej gry tkwi w trybie multi–player. Polski dystrybutor obiecuje spolonizować arcyprzydatny help, który wyjaśni wiele zagwozdek, na jakie napatoczymy się grając w „Demise". Bez tego ani rusz! **BLACK MAIL**



„WETERANI „DUNGEON MASTERA" URONIĄ KILKA ŁEZ ZE WZRUSZENIA"

RECENZJE

W marcu jak w... kociołku HOT-a! Producenci „wypstykali" się z prawdziwych hiciorów i zapychają dziury czym się da. Ale mimo tego wyłowiliśmy dla Was kilka prawdziwych perełek. Gorąco polecamy trzecią odsłonę „Gabriela Knighta". Zerknijcie na rewelacyjnych „The Sims PL", pozwalających założyć własną rodzinkę! Na deser mamy prawdziwego hiciora tego numeru - „Battlezone II", niesamowitego sequela dynamicznej gry akcji! Spragnionych mocnych wrażeń zapraszamy zaś do lektury „Noxa".

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


93 BATTLEZONE II


90 THE SIMS PL


89 GABRIEL KNIGHT 3


89 FLIGHT SIMULATOR 2000

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


RALLY CHAMPIONSHIP PL
(GK 12/99 93%)


QUAKE III ARENA
(GK 1/2000 95%)


TOMB RAIDER IV
(GK 1/2000 94%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

Piotres (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

HOT (Przemysław Gorący) – Nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej).

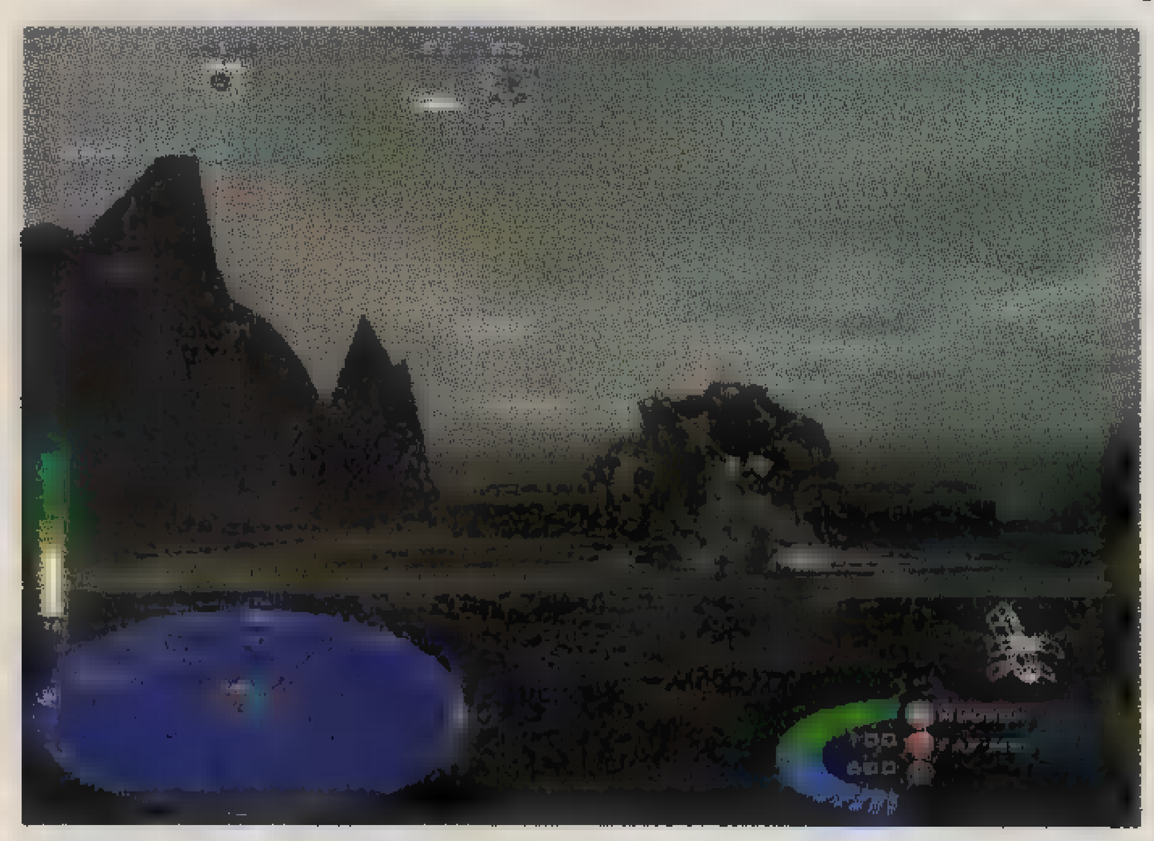
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

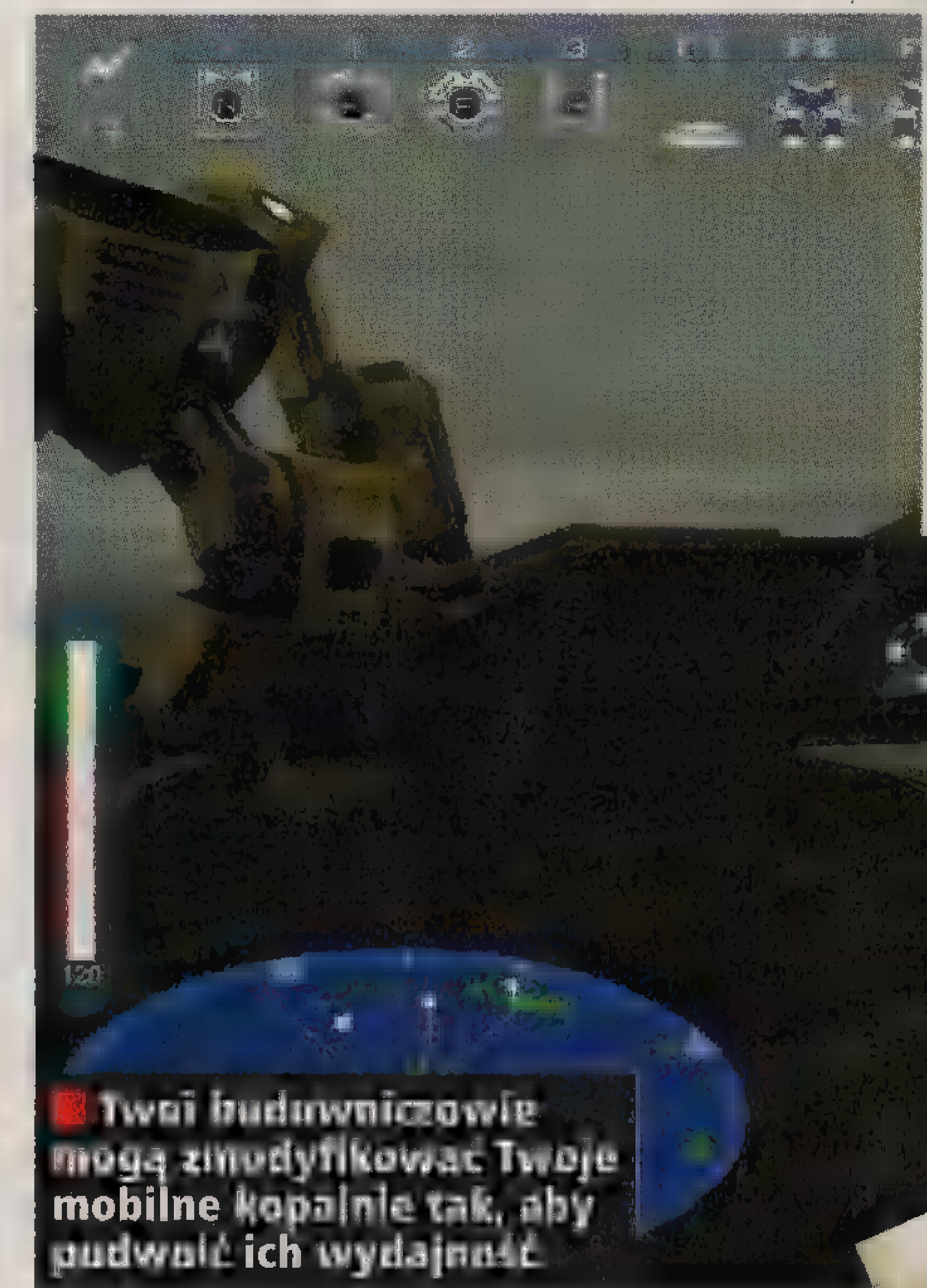
Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

BATTLEZONE II

Czas otworzyć szampana i rzucić coś na ruszt - nadchodzi „Battlezone II" i spełnia wszystkie nasze oczekiwania.







Twoi budowniczowie mogą zmodyfikować Twoje mobilne kopalnie tak, aby podwoić ich wydajność



- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Pandemic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Pierwsza część cyklu powinna otrzymać specjalny medal i tytuł najmniej kupowanej i najbardziej oczekiwanej gry w historii PC. Nie sprzedawała się tak dobrze, jak powinna, więc Pandemic zaczął rozdawać ją za darmo niezliczonym producentom kart 3D, joypadów i nowych komputerów. Jednak o jakości gry może świadczyć to, że każdy producent sprzętu marzył o tym, aby wykorzystać ją do zaprezentowania możliwości swoich produktów. Na jej korzyść przemawia również fakt, że wyjątkowo dobrze zniosła próbę czasu. Na tyle dobrze, że kiedy odkurzyłem ją i ponownie zainstalowałem kilka tygodni temu, przeszedłem całą od początku do końca i przeżywałem przy tym ogromne emocje.

Z ogromną przyjemnością i nie mniejszą ulgą witamy jej kontynuację - „Battlezone II: Combat Commander". Fani oryginału z zadowoleniem przyjmą, że ma wszystko to, co dobry sequel mieć powinien i robi dokładnie to, o czym informują nas spoty na pudełku. Mamy więc tu do czynienia z misternym połączeniem symulacji pola walki oraz strategii czasu rzeczywistego, co okazuje się ogromnie wciągającą kombinacją.

Ale zanim wgryzę się w szczegóły, które składają się na tak cudowną całość, muszę stwierdzić, że „Battlezone II" czerpie pełną garścią ze swojej poprzedniczki. Podobieństwo fabuły, znajoma struktura misji oraz niemal identyczny interfejs mogą początkowo niekorzystnie wpłynąć na to, jak postrzegacie tę grę. Radzę jednak pozbyć się wszelkich tego typu uprzedzeń i zanurzyć się w tym oceanie rozkoszy.

WSZYSTKOWIDZĄCE OCZY

Podłącz się do jednej ze stacji przekaźnikowych i będziesz mógł dowodzić wszystkimi swoimi siłami...



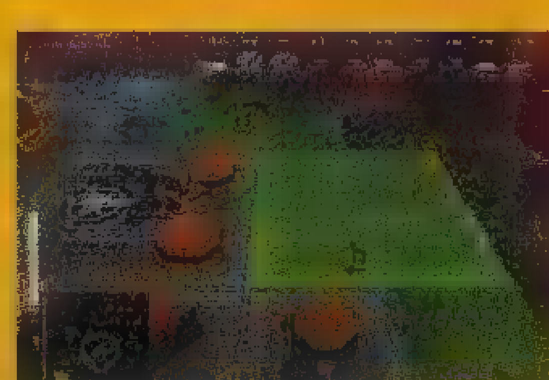
Wyskocz ze stalowego rumaka i lekko niczym piórko opadnij na ziemię.



Schroń się w bunkrze przed snajperem i zlokalizuj panel sterowania.



Teraz możesz zebrać swoje siły, niczym psy wojny i poszczuć je na wroga.

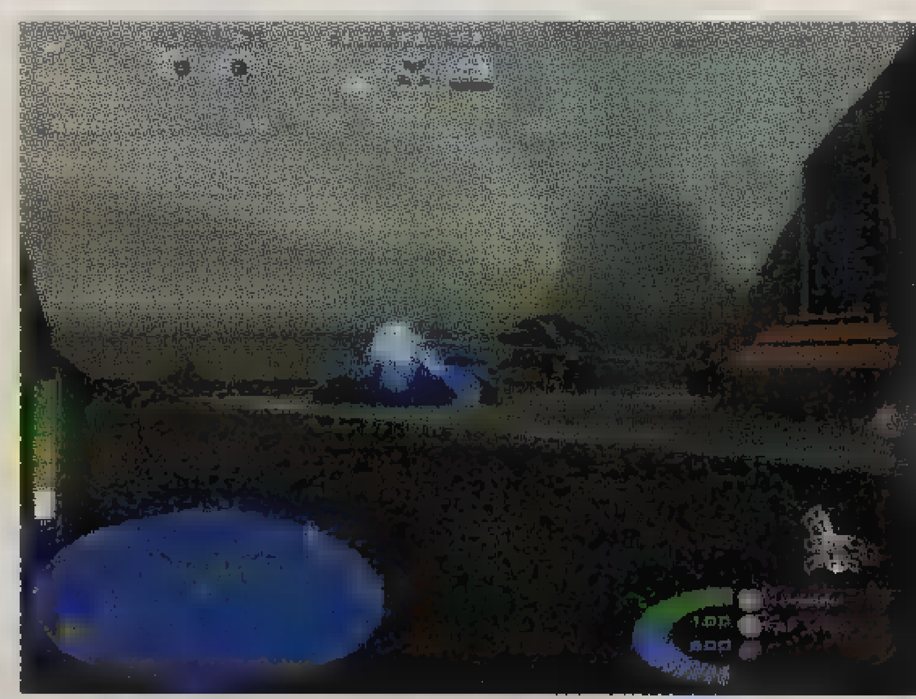


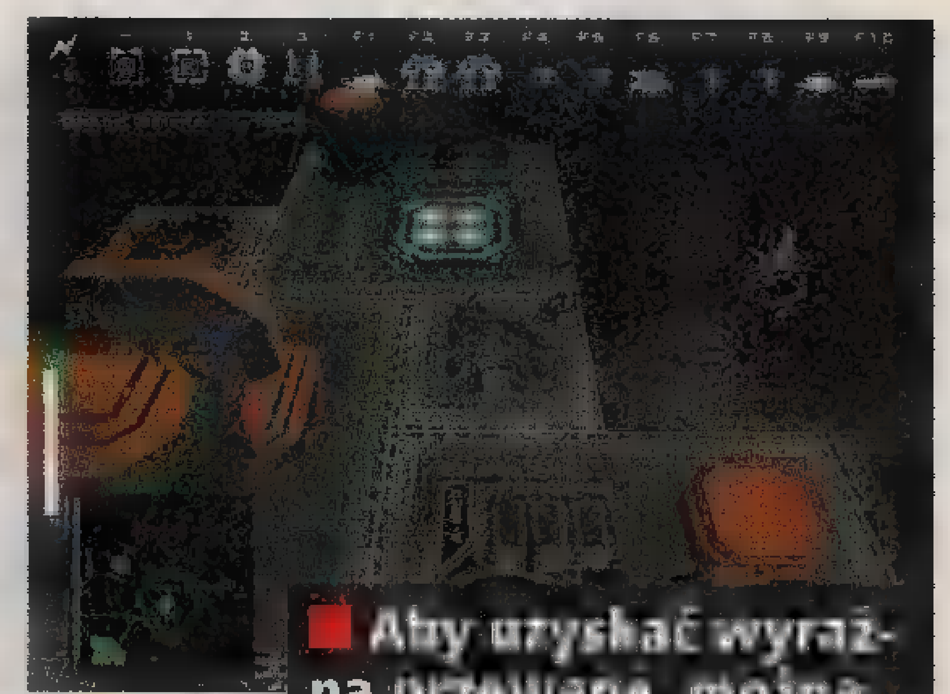
Warto również racjonalnie rozplanować bazę. Hej ty tam, przestań się obijać!

Fakt, że wszystkie te elementy stanowią znaczny postęp w stosunku do poprzedniczki, powinien uciszyć wszystkich krytyków.

Rozgrywka rozpoczyna się w kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w „Battlezone". Na początku gracz jest członkiem lekkiego oddziału zwiadowczego wysłanego na Plutona. Nastąpiła utrata kontaktu z mieszczącą się tam amerykańską kolonią i musimy dowiedzieć się, cóż takiego tam się stało. Tutaj też zostaniemy zapoznani z najważniejszym aspektem gry, gdyż nasz dowódca po raz pierwszy poprowa-







Aby uzyskać wyraźną przewagę, można spróbować zniszczyć kopalnie przeciwnika.





Nawet pieszo możesz stanowić poważne zagrożenie dla przeciwnika, dzięki swojemu karabinowi snajperskiemu.

dzi nas do boju i postawi na czele wydzielonego oddziału. Nauczymy się używać różnych typów uzbrojenia w różnych sytuacjach, wyskakiwać z pojazdów i siadać za sterami innych, a także radzić sobie z kierowaniem każdym z nich. A przy tym, wszystko wygląda po prostu niesamowicie. Dowodzimy z kokpitu za pośrednictwem prostego i intuicyjnego interfejsu - każdy pojazd czy struktura nam podwładna ma przydzielony numer lub osobny klawisz. Ich lista wyświetlana jest w górnej części ekranu. Wystarczy wybrać jeden z nich i naszym oczom ukazują się opcje (atak, obrona, konstruowanie itp.), których wybór powoduje wydanie stosownego polecenia danemu pojazdowi/strukturze lub też wyświetlenie opcji dodatkowych. System ten jest niezwykle prosty do opanowania i jednocześnie w znacznej mierze odpowiada za to, że gra jest tak wciągająca. Możemy tak szybko wydawać skomplikowane rozkazy, że przez cały czas mamy wrażenie, iż jesteśmy w samym środku wydarzeń. W porównaniu z tym każda strzelanka FPP wymagająca intensywnego korzystania z klawiatury w akcjach zespołowych, sprawia wrażenie ślamazarnej.

„Większa, lepsza, inteligentniejsza"

Równie wcześnie w grze pojawiają się elementy strategii czasu rzeczywistego. Sercem każdej bazy oraz pierwszą strukturą, z którą trzeba się zaznajomić jest Recycler (lub Matriarch, jeżeli gramy po stronie Scionów w trybie potyczki... o tym jednak później). Umożliwia on konstruowanie zbierających niezbędne surowców Scavengerów, prostych instalacji obronnych oraz jednostek budowlanych. Recycler produkuje również roboty serwisowe, które podładowują osłony oraz broń do czasu uruchomienia stanowisk serwisowych. Kiedy już uda nam się wprowadzić do akcji Constructora, możemy zająć się tworzeniem innych instalacji. Grając po stronie ISDF (ludzi) będziemy potrzebowali

NOWY GATUNEK

Scionowie dysponują wzbudzającym respekt zestawem bio-wehikułów...



Guardians. Strażnicy to w zasadzie samobieżne wieżyczki. W dużych zespołach potrafią zadać ciężkie straty.



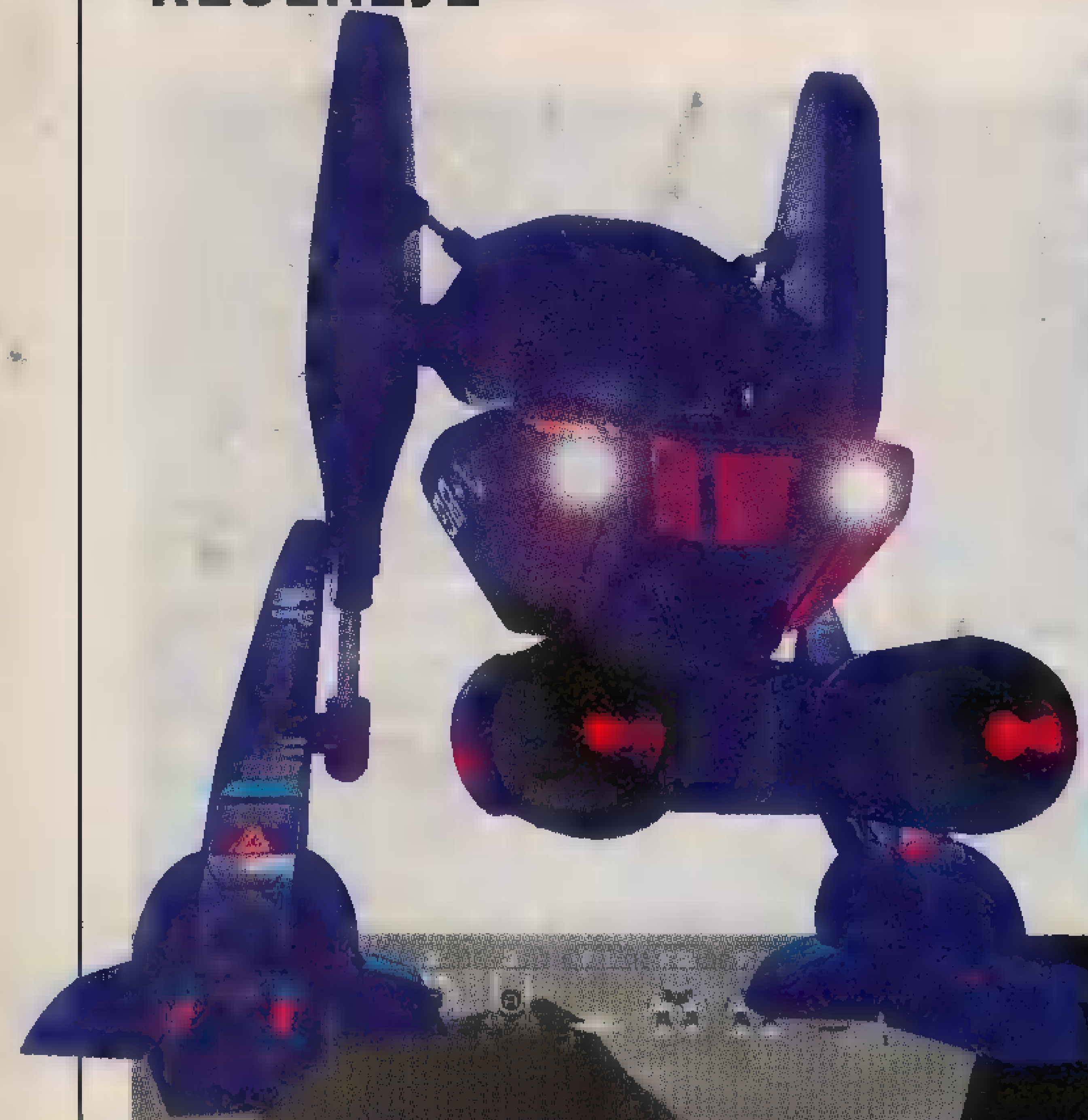
Builders. Zajmują się budowaniem. Robią to jednak w tak fascynujący sposób, że trudno ich nie podziwiać.



Warriors. Wojownicy to podstawa oddziału szturmowego. Mogą być wyposażeni w imponujący zestaw uzbrojenia.



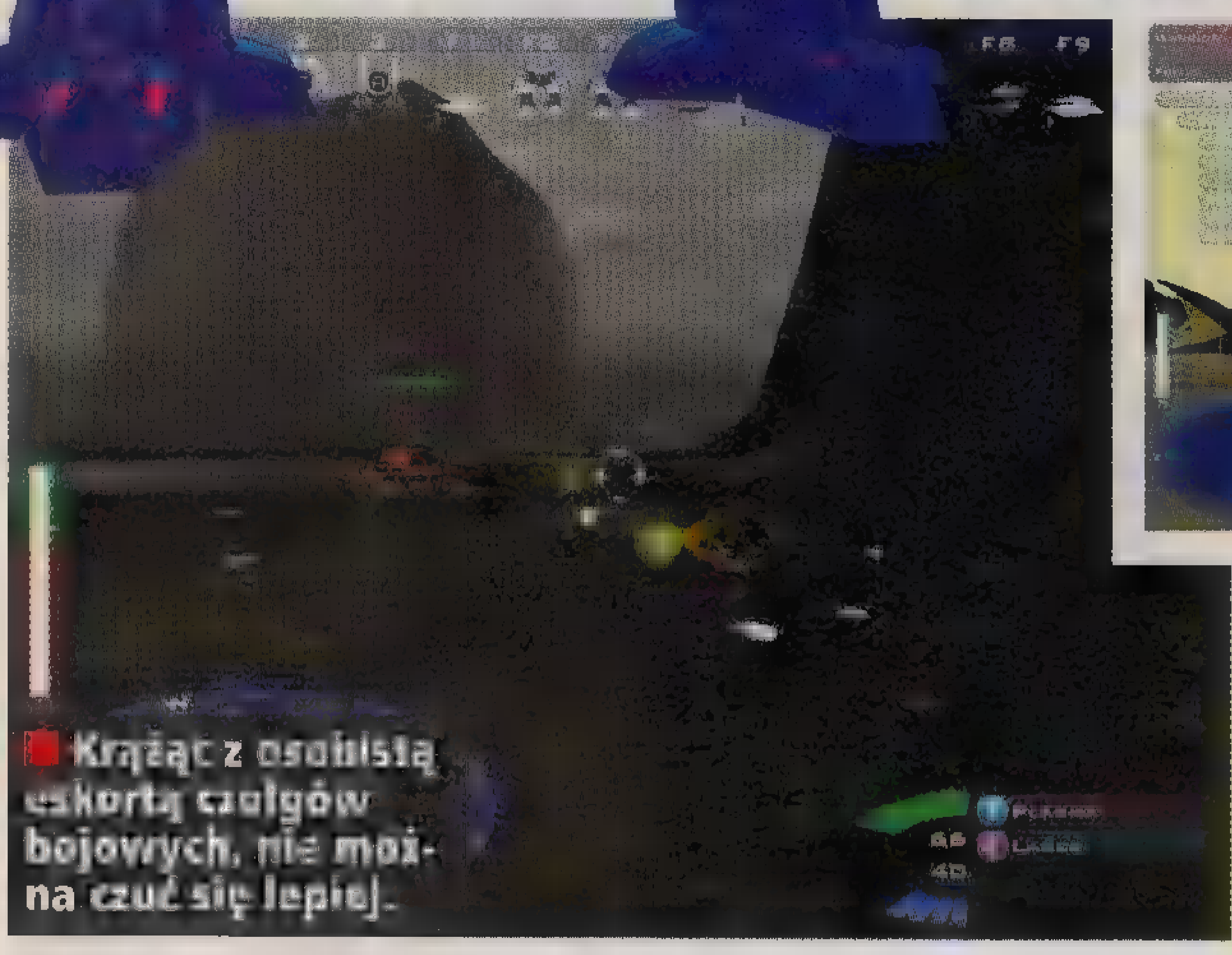
Marauders. Potrafią wywołać przerażenie u największych twardzieli. Bardzo groźni w bezpośrednim starciu.





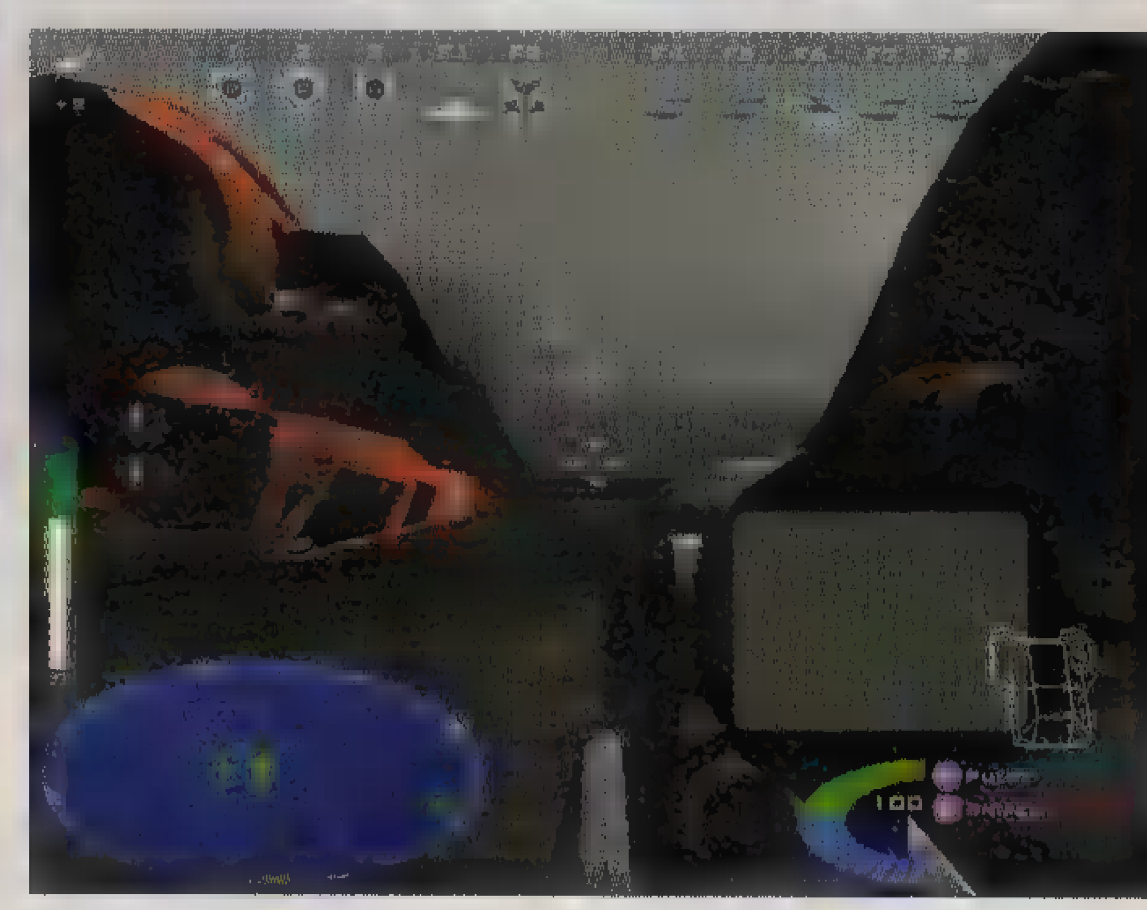
Żółte jednostki to najmniej gustownie udekorowane oddziały w grze.





Krążąc z osobistą eskortą czołgów bojowych, nie można czuć się lepiej.





stacji energetycznych (Power Plants), dzięki którym nasze wieżyczki obronne będą w stanie odpierać ataki przeciwnika.

Szybko zauważycie, że niektóre budynki mają drzwi. Możemy więc wyskoczyć z naszego pojazdu, wejść do środka budynku i naszym oczom ukaże się interesujący ekran. Wciskamy spację i uzyskujemy dostęp do jego opcji. Dwie budowle, które w szczególności korzystają z tego systemu, to fabryki pojazdów i bunkry radarowe. Te ostatnie proponują funkcję, której na próżno by szukać w poprzedniej części. Kiedy znajdziemy się wewnątrz bunkra, zobaczymy ciekawie wyglądający ekran panelu sterowania. Po wejściu do panelu przedstawi nam się całe pole bitwy. Stąd możemy kierować pracami konstrukcyjnymi, manewrować oddziałami oraz robić praktycznie to wszystko, zupełnie jakbyśmy siedzieli w kokpicie pojazdu.

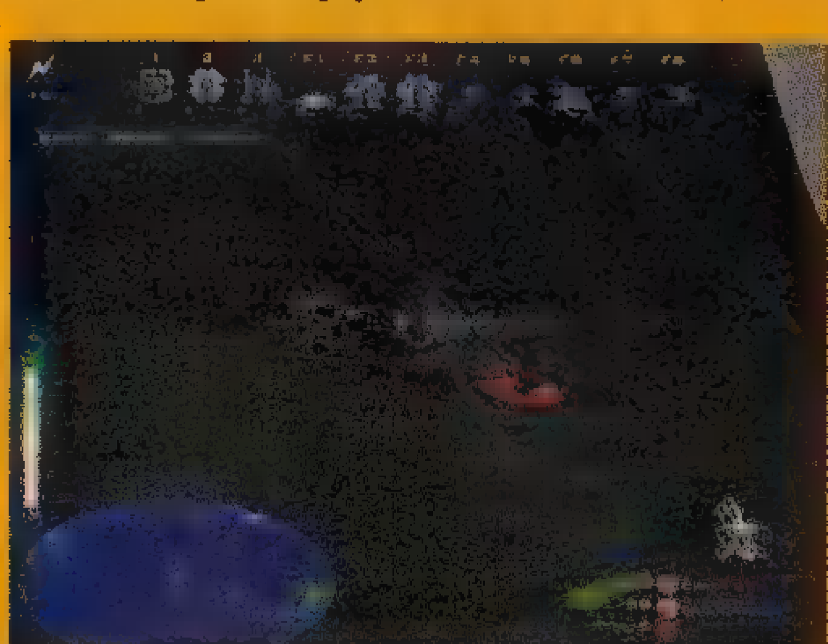
Dodatkowym ułatwieniem jest boja nawigacyjna. Wystarczy umieścić jedną z nich w dowolnym miejscu pola bitwy i będziemy mieć możliwość kierowania Scavengerów do magazynów surowców, a jednostek na pole walki. Dzięki budynkom radarowym jesteśmy w stanie taktycznie dyrygować całą bitwą. Najlepsze jest to, że po rozplanowaniu wszystkiego mamy możliwość wylogowania się, wskoczenia z powrotem do pojazdu i osobistego przetrzepania skóry naszemu przeciwnikowi!

Kiedy wejdziemy do fabryki pojazdów i otworzymy panel sterowania, wyświetlona zostanie lista opcji dotyczących modyfikacji pojazdów. Następnie, w zależności od stopnia zaawansowania bazy, zapoznajemy się z listą dostępnych pojazdów oraz ich uzbrojeniem. Drzewa rozwoju rozbudowywane są poprzez konstruowanie specjalistycznych obiektów lub udoskonalaniu już istniejących, co daje dostęp do nowych funkcji. Teraz pozostaje tylko wybór odpowiedniego nadwozia, uzbrojenia i zlecenie produkcji floty machin, które wykonają za nas brudną robotę. Jak można sobie wyobrazić, system ten umożliwia znaczne zróżnicowanie taktyki. Dostosowywanie armii do bieżących potrzeb jest ciekawym pomysłem, szczególnie kiedy cała ta technologiczna żonglerka sprawdza się na polu bitwy.

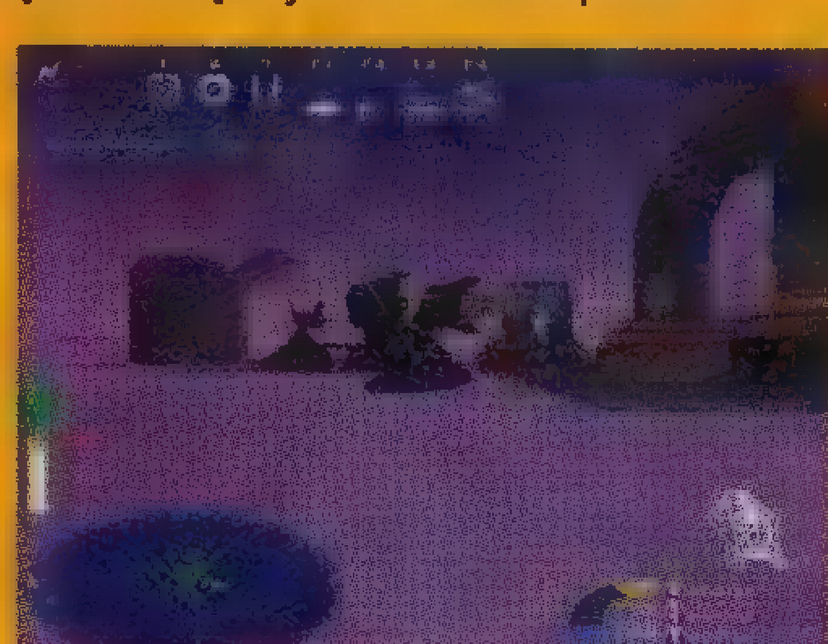
Zarówno siły ISF, jak i Scionów dysponują bogatym zestawem broni i pojazdów, co zapewnia sporą różnorodność na polu bitwy. Ogól-

PO STRONIE GOSPODARZY GRAJĄ...

Grę zaczynamy jako członek ISDF - swojskich, żądnych krwi chłopaków.



Szybkie, dysponujące dużą siłą ognia i świetnie opancerzone czołgi powinny stanowić podstawę każdej armii.



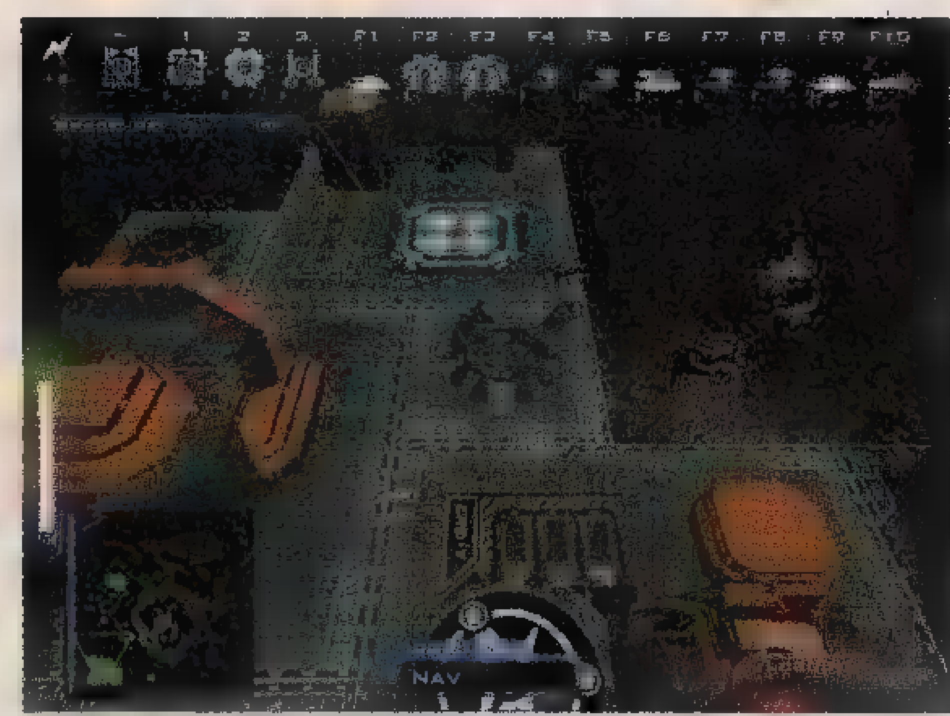
Czołgi rakietowe to doskonałe jednostki obronne. W walce bezpośredniej radzą sobie słabiej.

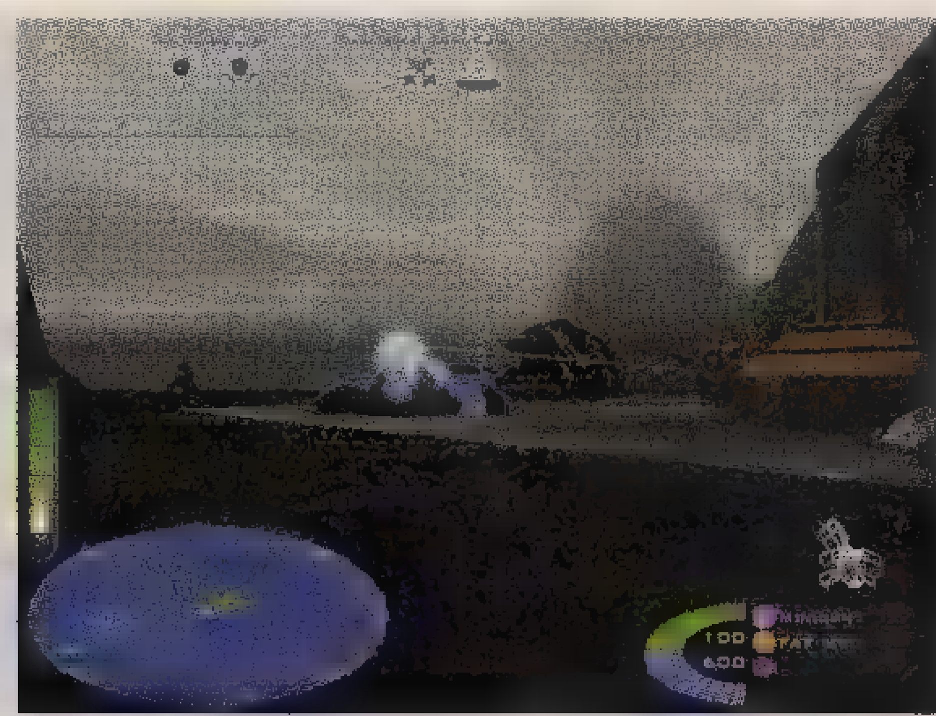


Powolne i niezdarne czołgi bojowe są uzbrojone po zęby i dysponują najlepszym opancerzeniem.



Machiny kroczące są powolne i niezwykle kosztowne, ale potrafią kłaść niemożliwą do przebicia ścianę ognia.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Battlezone II", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 2**



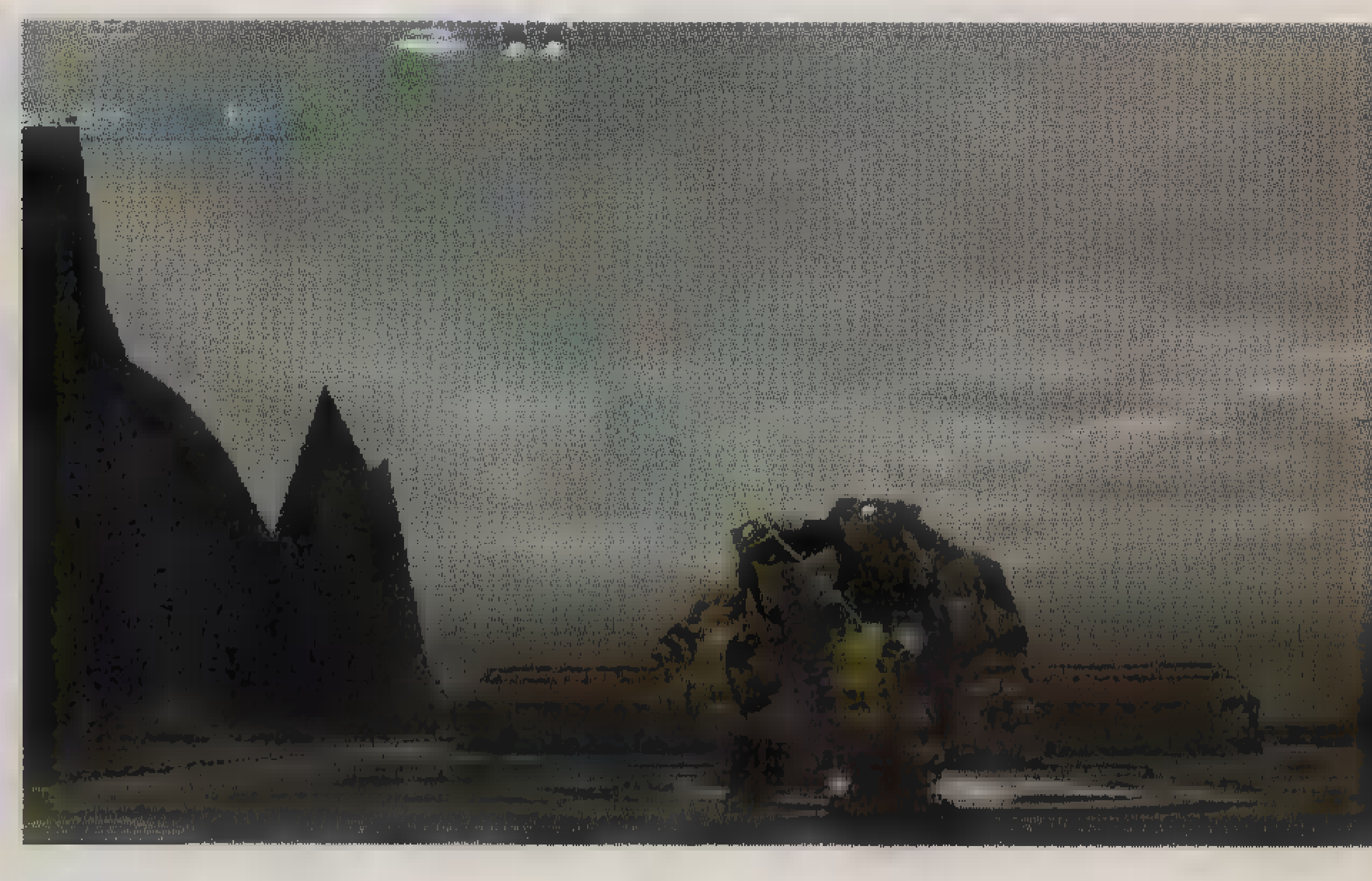
Werdykt: Funkcjonuje dość płynnie - przy rezygnacji z niektórych opcji graficznych.

■ Komputer Testowy: **PII 450, 128MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Chodzi jak po maśle, nawet przy włączonych wszystkich opcjach.





„Pod względem wizualnym „Battlezone II" jest prześliczna"

nie rzecz biorąc, pojazdy Scionów są szybsze i delikatniejsze, z czego wynika, że pojazdy ISDF są lepiej opancerzone ale wolniejsze. Każda ze stron dysponuje unikalnymi systemami uzbrojenia, które podzielone są na szereg typów - karabiny, działa, rakiety, moździerze i uzbrojenie specjalne. Wymienianie ich wszystkich byłoby dosyć nużące, wystarczy stwierdzić jedynie, że emocje towarzyszące odkrywaniem nowych typów uzbrojenia nie mają sobie równych. Szczególnie innowacyjne są siły Scionów, a to dzięki ciekawie przedstawionym, biologicznym w charakterze elementom uzbrojenia. Waszej uwadze polecam sześcionożne Maraudery - przerażające stwory, szczególnie kiedy stanie się z nimi „twarzą w twarz". Pod względem wizualnym „Battlezone II" naprawdę cieszy oko. Nastrojowe oświetlenie, ciekawe i intrygujące wykorzystanie kolorów oraz dopracowanie najdrobniejszych szczegółów zapewniają niezapomniane przeżycia. Można by wspomnieć chociażby o sytuacji, kiedy na szybę naszego pojazdu opada płatek śniegu. Przez ułamek sekundy widzimy go w całej jego fraktalnej glorii i zaraz znika. To właśnie takie drobiazgi zdobywają serca graczy. Widać, że autorzy włożyli dużo wysiłku w tworzenie „Battlezone II". Oczywiście wszystko to ma swoją cenę - są momenty, kiedy nawet najmocniejszy PC potknie się na jakimś graficznym fajerwerku. Poza tym bez względu na to, jak realistyczna czy nastrojowa jest mgła, nie sposób pozbyć się uczucia, że jest ona efektem technologicznego kompromisu. Jednak dotyczy to jedynie maksymalnych ustawień opcji graficznych i zawsze możemy zdecydować się na mniej wymagającą konfigurację.

„Battlezone II" jest lepsza, inteligentniejsza i pod każdym względem przewyższa pierwowzór, zgodnie zresztą z naszymi oczekiwaniami. Zapewnia całą masę taktycznych opcji, bez zalewania nas niepotrzebnymi strategicznymi szczegółami. Jedynym zarzutem może być jedynie to, że zapewne nie zaspokoi wszystkich gustów. Ale która gra potrafi tego dokonać?

Czasami, choć zdecydowanie zbyt rzadko, ktoś postanowi trochę nas rozpieścić. „Battlezone II" to jeden z takich momentów. Warto się nią rozkoszować. **ALEX BICKHAM**



■ W świecie „Battlezone" zieloną wełnę uzyskuje się wrzucając owce do pomarańczowych i szarych przetwórni.

■ **Za:** Wspaniała grafika. Nowatorskie podejście do RTS. Prosta w obsłudze.

■ **Przeciw:** Duże wymagania systemowe.

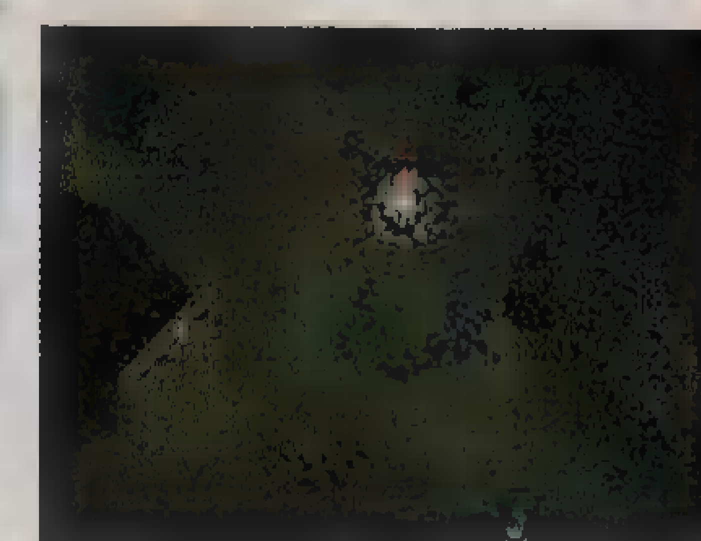
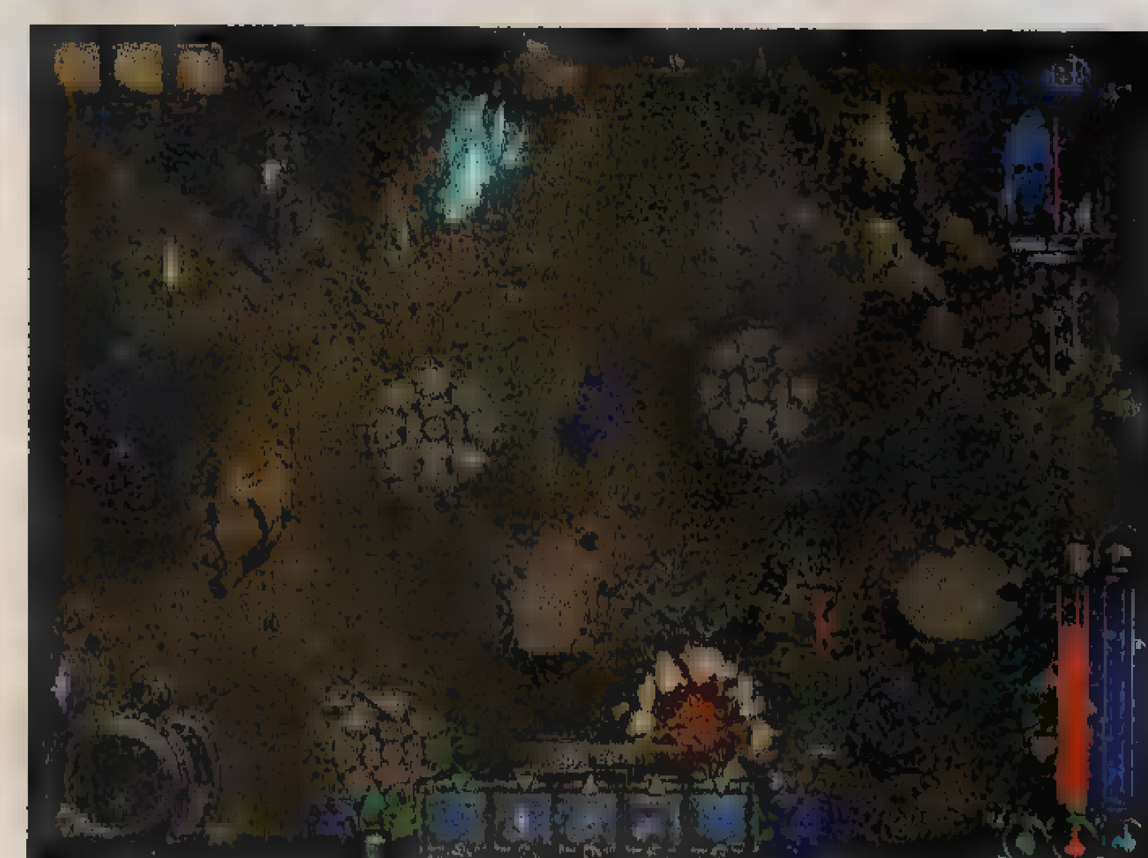
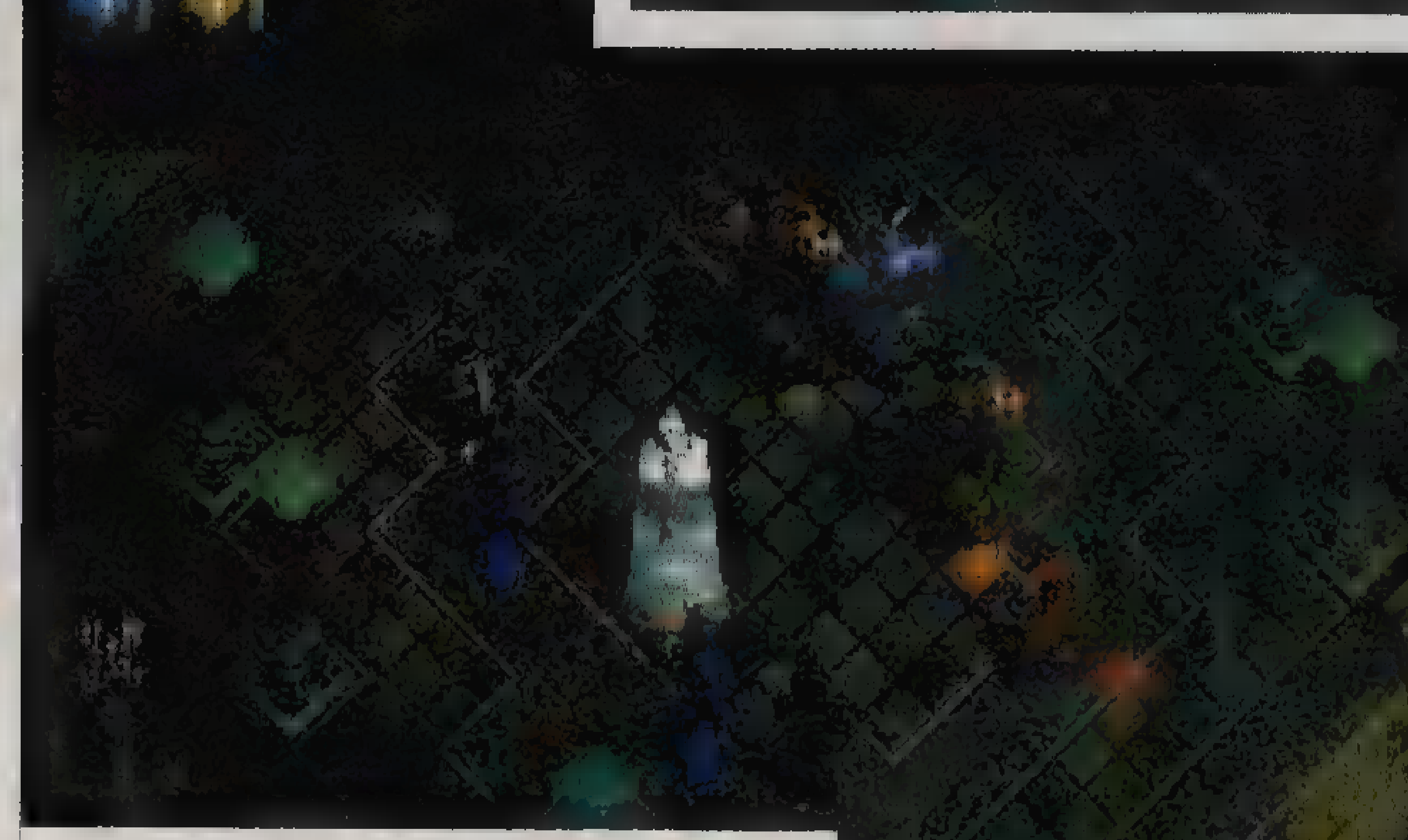
Doskonała technicznie i dostarczająca wielu radosnych chwil. Prawdziwy popis. Z pewnością warto ją kupić.

WERDYKT 93%

ALTERNATYWNE ■ Battlezone ■ Hidden And Dangerous 93%

NOX

No cóż, lepszy „Nox" niż klops.



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwood**
- Premiera: **Marzec**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.westwood.com**
- Wymagania: **PII 200, 32MB RAM, 300MB HD, 4x CD-ROM**

Klasyczne RPG już nie istnieje. Gdybyśmy teraz pokazali najnowsze produkcje role-playing naszym ojcom, z pewnością by ich nie rozpoznali. Dlaczego? Ponieważ daleko odbiegły od tradycji i obrały dwie zupełnie różne drogi.

Chociaż ostatnio zanotowaliśmy gwałtowny przypływ zainteresowania statystykami i mordowaniem koboldów, jeszcze bardziej intrygujący jest podział całego gatunku na dwa przeciwstawne obozy, pomiędzy którymi pozostało puste pole zasłane jedynie ciałami poległych. W tym nowym świecie klasyczny duch RPG umarł, a dwie zwycięskie filozofie popychają gatunek w dwie przeciwne strony. Efekty? Proszę bardzo! Na jednym biegunie mamy niemal artystyczne dzieła, którym początek dał „Fallout", rozprawiając się ze stereotypami i wysuwając na czoło interakcję postaci. Na drugim są produkcje o wyraźnie populistycznej naturze, których ojcem jest „Diablo". Odzierają one gatunek z całej jego otoczki i pozostawiają za sobą pseudo-inteligentną, uwspółcześnioną wersję „Gauntleta" z mieczami i czarami. Jedynie „Baldur's Gate" zdołał oprzeć się tym trendom i dumnie stanął z podniesioną przyłbicą na ziemi niczyjej, w czym wydatnie pomogła mu licencja AD&D. Inne, nie wywodzące się z tak świetnej tradycji gry, jak na przykład „Might and Magic VII" padły pod ciosami żądnych krwi krytyków i zostały porzucone na pastwę losu przez zaskoczoną rozwojem wydarzeń rzeszę graczy.

I oto dochodzimy do „Noxa". Jest to mężna próba firmy Westwood zmierzenia się z populistyczną grą RPG. I dopóki „Diablo II" nie wydostanie się w końcu z produkcyjnych lochów,

KALEJDOSKOP POSTACI

Prezentacja klas postaci w ramce to oklepany pomysł, ale w tekście zabrakło na to miejsca. Chyba wybaczycie mi to?

Warrior



Mało skomplikowany bohater. Może używać najlepszych i najmocniejszych pancerzy.

Conjurer



Może jedynie przywdziewać skórzane zbroje, ale potrafi za to obsypywać wroga gradem strzał.

Wizard



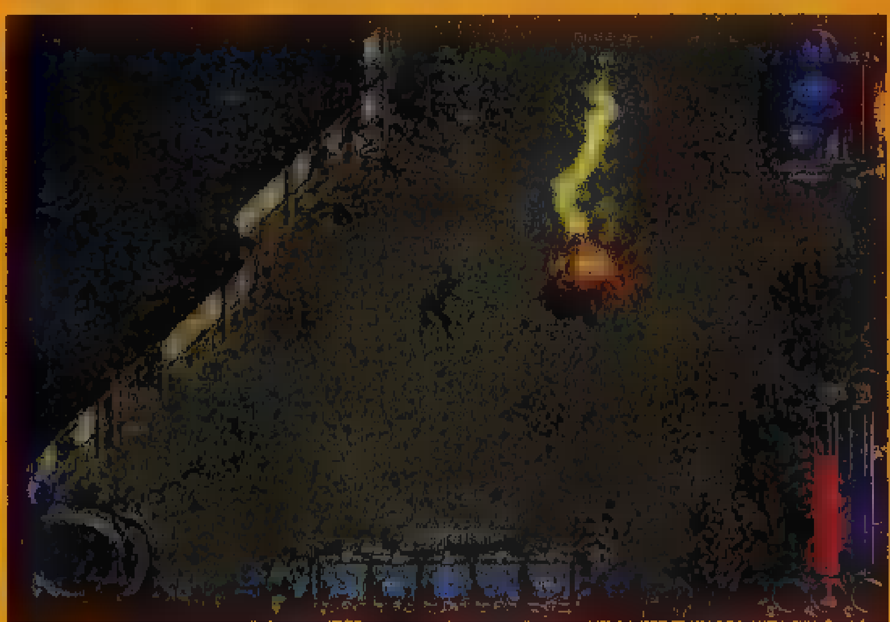
Mag chodzi ubrany w powiewne i raczej mało męskie szaty. Nadrabia to jednak wspaniale.



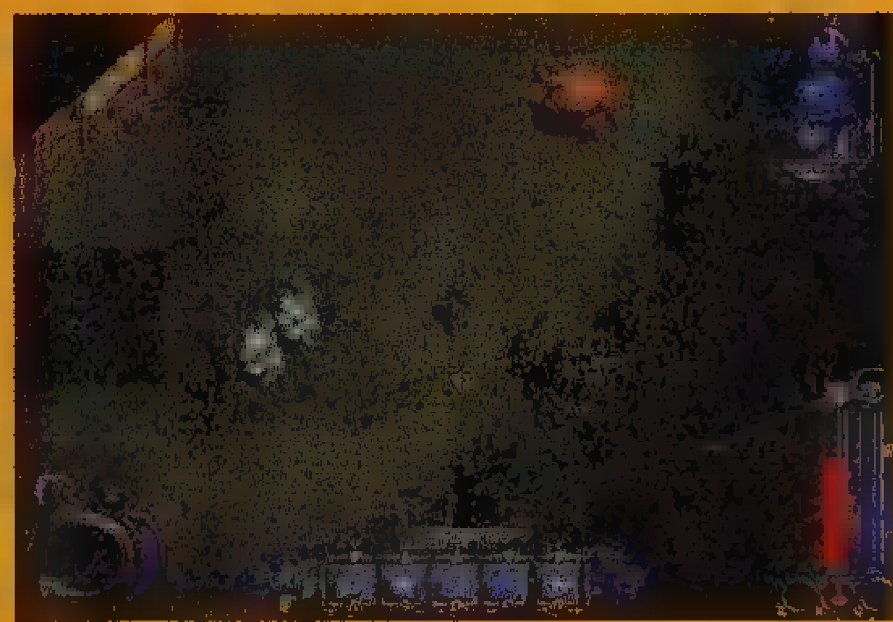
Kto, u diaska wyłączył światło?

ZABAWY TOWARZYSKIE

„Nox" oferuje wiele możliwości gry sieciowej. Podobnie jak „Diablo", ma ambicję przyciągnięcia całej rzeszy internetowych graczy, którzy będą mogli wyrzynać się do woli. Większość map występujących w grze single-player można wykorzystywać w rozgrywkach on-line i to w różnych trybach, włączając w to tradycyjny „Capture the Flag". Na początku najbardziej efektywną postacią będzie Warrior. Conjurer przysparza więcej kłopotów.



Przywoływacz właśnie skorzystał ze swego talentu!



Ale ktoś był szybszy i rozmienił nas na drobne. Taki los!

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Nox", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 200, 32MB RAM, bez akceleratora**

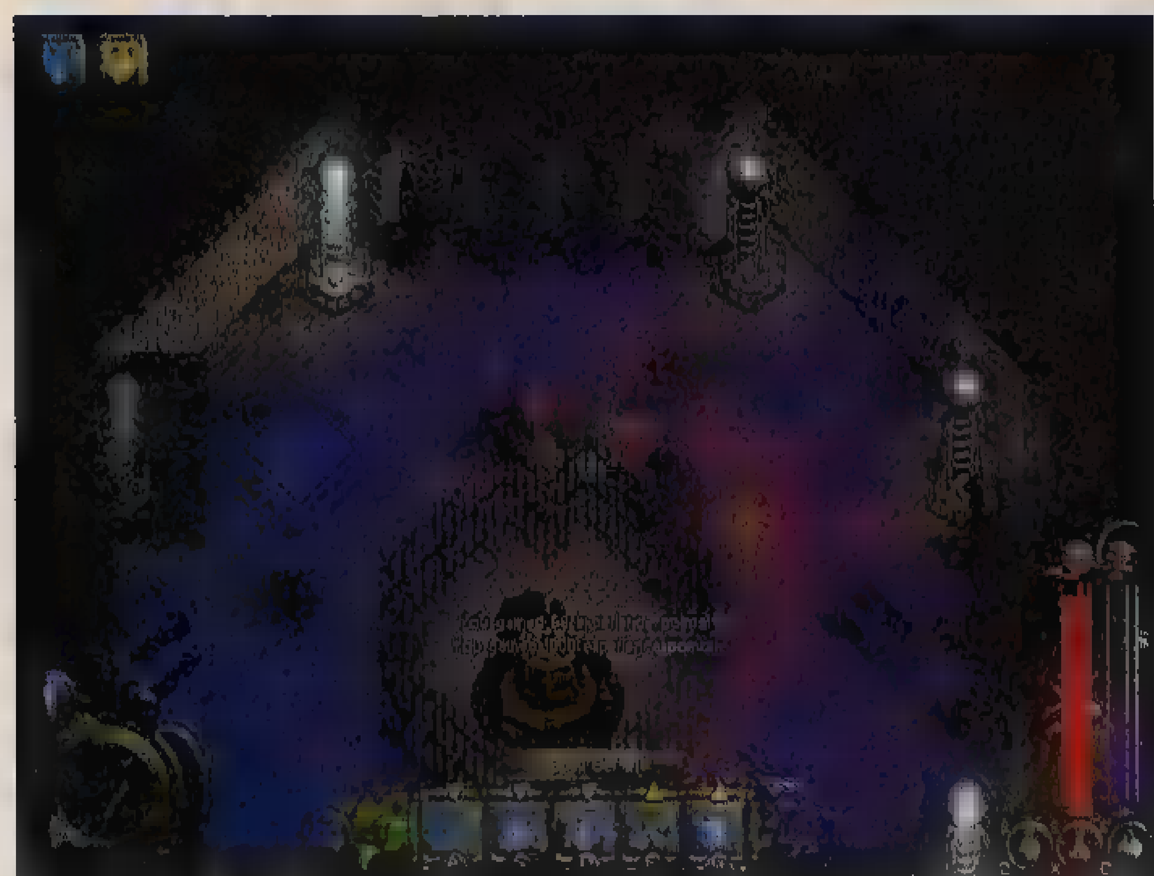


Werdykt: Wyłączenie tekstur posadzki znacznie przyspiesza grę. Zalecamy posiadaczom słabszych konfigów.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 32MB RAM, bez akceleratora**



Werdykt: Wysoka rozdzielczość pozostaje poza zasięgiem, ale można włączyć wszystkie opcje.





■ Ogniowi rycerze są świetnymi sojusznikami.

jest to najbardziej koncentrująca się na elementach akcji I niemal zupełnie nie wymagająca intelektualnego zaangażowania gra RPG na rynku. Brzmi niezbyt zachęcająco, nie?

Dowiadujemy się, że nasz bohater został przeniesiony do fantastycznego świata, jako element planu pragnącej przejąć całą władzę złej nekromantki o imieniu Hecubah z otwierającego grę ironicznego filmiku. Tak więc znajdujemy się nagle w krainie, gdzie cała interakcja ogranicza się do wizyt u kupców i krótkich konwersacji z NPC-ami. To oni zwięźle informują nas, że „Hecubah chce zrobić to i to. Idź tam i tam i powstrzymaj ją". Nie spodziewajcie się więc fabularnego rozmachu w stylu „Final Fantasy".

W zasadzie gra w „Nox" polega na bieganiu po lochach i naparzaniu napotkanych przeciwników maczugą, mieczem lub znajdującym się pod ręką zaklęciem. Przez cały czas sterujemy jednym bohaterem, chociaż od czasu do czasu dołączają do nas przyjaźnie nastawieni towarzysze, którzy wyręczają nas w tłuczeniu wrogów. Nie ma jak ekipaż!

Zbieramy magiczne mikstury, które leczą nasze rany oraz złoto, za które możemy kupować różne rzeczy. Bardzo sprawny system sterowania odzwierciedla czystą funkcjonalność „Quake'a" - niemal wszystkie opcje zgrupowane są w zasięgu lewej ręki, a prawa służy wyłącznie do obsługi myszki. Najefektowniejszy jest model fizyczny, który uwzględnia otaczające nas przedmioty. Chociaż powstały w ten sposób świat nie dorównuje pod względem realizmu światom, stworzonym chociażby przez Looking Glass, to jednak nadaje mu pewne wrażenie solidności i umożliwia projektowanie intrygujących miejscami zagadek.

Jeżeli chodzi o system klas postaci, to nie spodziewajcie się niczego nowatorskiego. Możemy wybierać pomiędzy trzema typami bohaterów, decydując jednocześnie o wyborze stylu gry. Najatrakcyjniejsza jest chyba postać Conjurera. Potrafi on nieźle walczyć - jest szczególnie sprawny w posługiwaniu się łukiem - ale jego główną zaletą jest umiejętność przywoływania stworów, które walczą u jego boku.

Każdy z trzech bohaterów ma do przejścia swoją własną kampanię, która wystawi go na ciężką próbę. Zwiększa to szanse na to, że zechcemy powtórnie przejść całą grę, chociaż nie jest chyba tak dobrym rozwiązaniem jak system przypadkowego generowania lochów, z jakim mieliśmy do czynienia w „Diablo". Chociaż każda postać zaczyna w innym miejscu, to jednak same lochy nie wykorzystują w pełni swojego potencjału i niewiele potyczek zapadnie nam w pamięci do końca życia.

Pod względem graficznym „Nox" początkowo nie zachwyca. Wszędzie widać z lekka postrzępione tekstury i niewiele animacji, które mogłyby przykuć nasz wzrok. Jednak po bliższym poznaniu „Nox" potrafi oczarować. Szczególnie atrakcyjne są efekty świetlne, jak na przykład barwne kule magicznego ognia rozświetlające mroczne zakamarki tuneli. Najbardziej interesujący jest jednak zastosowany przez Westwood efekt pola widzenia. Wszystkie obszary lochów, które nie znajdują się w linii prostej od naszego bohatera są zaczernione, co potęguje wrażenie eksploracji nieznanego terytorium oraz sprzyja napotykaniu nieprzyjemnych niespodzianek.

Gdyby „Nox" był nastolatkiem, dziewczyny zapewne określiłyby go mianem „miłego chłopca", co oczywiście oznacza „Za nic na świecie nie przespałabym się z nim". Nietrudno polubić „Noxa". Niemożliwe jest jednak zakochanie się w nim.

KIERON GILLEN

■ **Za:** Przypomina „Diablo". Dynamiczna i sprawnie zrealizowana.

■ **Przeciw:** Brak wciągającej fabuły. Wszystko już było.

Dynamiczna RPG akcji, której główną wadą jest to, iż sprawia raczej wrażenie rzemieślnicze zamiast artystycznego.

WERDYKT **83%**

ALTERNATYWNE ■ Revenant **82%** ■ System Shock 2 **90%**

THE SIMS PL

Witaj w prawdziwym świecie. W wymiarze, w którym wczorajsze skarpetki śmierdzą, a urzędnicy podatkowi są równie upierdliwi, jak złodzieje.







W moim magicznym domu, wszystko się zdarzyć może...

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Maxis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.thesims.com**
- Wymagania: **P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Gdy wstajesz rano (ciekawe) i masz nadzieję nie spotkać irytującego Cię sąsiada, nie lubisz wycieczek po chrupiące bułeczki - oto coś dla Ciebie. Sprawdź swoje szanse w prowadzeniu tzw. zwyczajnego życia. Życia, w którym aby zjeść owe bułeczki, trzeba się ciężko natyrać.

Nie będziemy podbijać niczego, poza płcią przeciwną, a i to w bardzo chlubnym celu powiększenia familii. „The Sims" po prostu jest grą, która powinna uzyskać poklask obecnej ekipy rządzącej, ponieważ (może robię błąd zdradzając to na wstępie) o pozamałżeńskich „stosunkach" możemy tylko pomarzyć. Akcja = prokreacja! A co tam!

Lecz nie samym seksem człowiek żyje... Gdy zdecydujemy się wykreować jakiegoś sympatycznego kawalera (lub pannicę), możemy zacząć od iście boskiej interwencji w jego cechy osobowości. Rzeczy, takie jak przebojowość, schludność, aktywność i tym podobne, rozplanujemy wedle własnej woli, tworząc bohaterów o wyraźnym wzorcu... astrologicznym. Tak, kochani! Znaki Zodiaku są bardzo istotnym elementem tej zabawy. Od nich zależy na przykład to, w jaki sposób będziemy odbierani przez sąsiadów i czy poszczęści nam się z płcią przeciwną. Oczywiście nie zwalono wszystkiego na karb przypadku i postarano się, by gracz mógł w pełni władać podległymi mu osobami. Dbamy także o odpowiedni wygląd naszego herosa i...

Zaczynamy z niezłą kasą w kieszeni, by jak najszybciej kupić dom na przedmieściu. Gdy się doń wprowadzimy, od razu możemy zapoznać się z przebogatym repertuarem technicznych udogodnień, jakie przygotowali nam goście z Maxis. Kilkanaście typów tapet i schematów upiększania ścian, kilkadziesiąt (to nie pomyłka!) rodzajów krzeseł, stołów, lamp, sprzętów AGD, elektroniki użytkowej etc. Cała ta armatura czeka na nas i chce, byśmy umeblowali mieszkanie swych marzeń. Ponieważ w „The Sims" prowadzimy rozgrywkę w tzw. czasie rzeczywistym (z pełnym cyklem dobowym i zmiennymi warunkami klimatycznymi), tylko dzięki opcji zapauzowania możemy spokojnie dokonać interesujących nas przeróbek w konstrukcji domu. Za każdy z tych gadżetów płacimy odpowiednią ilość gotówki. Tu dochodzimy do jednego z najważniejszych aspektów tej gry - pracy. W zależności od naszych możliwości, ogólnej charakterystyki cech psychicznych i po prostu dzięki szczęściu możemy znaleźć w lokalnej gazecie (skwapliwie rzucanej codziennie przed drzwi naszego domu) odpowiednie zajęcie. Do wyboru mamy tutaj kilkanaście profesji, które możemy zmieniać z jakichkolwiek powodów (najczęściej finansowych). Czeka nas kariera: żołnierza, policjanta, lekarza, naukowca, włamywacza, bankowca etc. Jest tego multum, a każda z nich dostarcza nam sporo radochy i gotówki w postaci codziennych dniówek. W zależności od tego, co nas kręci i jak dużo chcemy „wyciągnąć", wybieramy odpowiednią profesję (jedyne co mnie uchachało, to fakt umieszczenia anonsu o zawodzie WŁAMYWACZA w codziennej prasie). Aby awansować musimy odpowiednio zmieniać swoją charakterystykę. Chcesz zostać lokalnym politykiem? Ćwicz logikę (gra w szachy) i charyzmę (przemawianie przed lustrem). Żołnierz? Proszę bardzo, ale zestaw do ćwiczeń i kilka książek o technice to niezbędne minimum, by nie pozostać na etapie szorowania kibla. Tak to w ogólnym zarysie wszystko wygląda. Szlifowanie kolejnych cech, zwiększanie ich wartości i utrzymywanie naszego bohatera na odpowiednio wysokim morale, daje nam w efekcie spore szanse na awans. A co za tym idzie i na większe pieniądze. Już teraz jednak musimy stwierdzić, że granica 1000 baksów za dzionek to wszy-

> **„Młodzi, napaleni, dorabiający się... Do dzieła!"**



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „The Sims PL" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233MMX, 32MB RAM, Voodoo1**



Werdykt: **Wątek strategiczny może na tym nie ucierpi, ale za to prezentacja postaci jest piekielnie powolna.**

■ Komputer Testowy: **PII333, 64MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: **Można w spokoju sycić się szczęściem rodzinnym i genialną płynnością.**



■ Nieco tu pusto, ale przepuściliśmy kasę na te skórzane fotele.





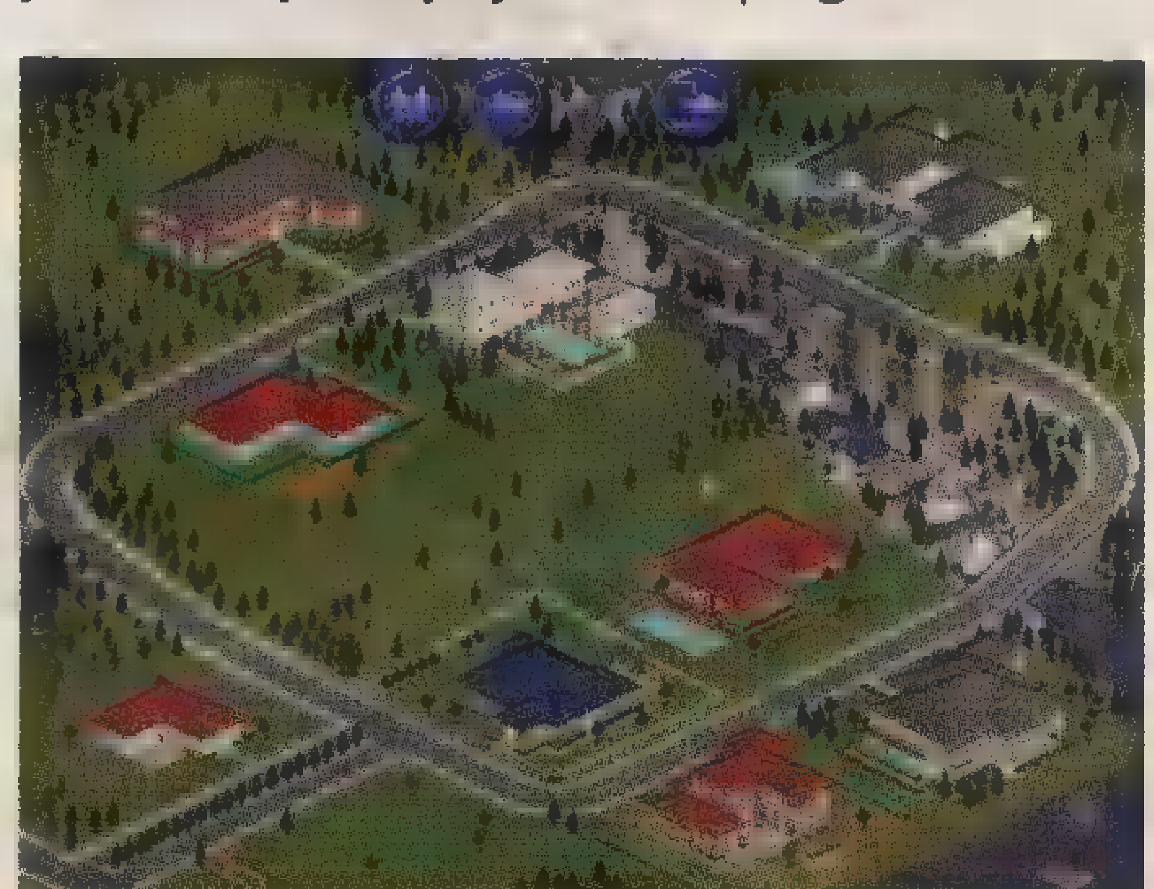
■ Balanga aż miło! Winyl rządzi!!!

stko, na co stać szefa sztabu, głowę mafii czy popularnego lekarza.

Gotówka jest niezbędna, by opłacić rachunki, zatrudnić pomoc domową, czy wreszcie zapewnić odpowiednio wysoki standard życia. Oczywiście praca bardzo rzutuje na układ dnia i „zużycie" organizmu. Przykładowo, strażnik bankowy często łapie nocne dyżury i gdy chce się umówić z uroczą sąsiadką musi poczekać, by wróciła ona ze swego biura do domu. Czas na sen znajduje o zupełnie wariackich godzinach, a o kondycję i rozrywkę dba o wpół do trzeciej nad ranem, pogrywając przed garażem w kosza. Miłe, nie? Awansując, wraz z nim zaczynamy pracować w bardziej „ludzkich" warunkach i możemy spokojniej ułożyć plan dnia. Więcej czasu na edukację (ale tylko w domu, korzystając z podręcznej biblioteczki), naprawę zepsutego kranu, czy... podryw okolicznych panienek.

Po dość żmudnym okresie obłapiania wszystkiego co się rusza, wreszcie decydujemy się na konkretną personę i robimy wszystko, by tradycyjny przyklęk i łup w postaci połyskującej maskotki znalazł odbicie w sakramentalnym TAK! Jest to dość trudne, a pacjentka może wyłgać się niedokończonym obiadkiem lub zostawionym na gazie czajnikiem. Nic to, nawet otrzymanie za piątym razem kosza (oczywiście przy utrzymaniu co najmniej tego samego poziomu sympatii do nas) nie wpływa na ostateczny efekt poczynań. Cierpliwi zostaną wynagrodzeni, choć nikt nie mówi, że stanie się to szybko.

Oczywiście po pewnym czasie przybędzie nam potomstwo, którego zadaniem będzie utrudnianie szarej codzienności do granic wytrzymałości ludzkiej. Osoby, które się z nami zwiążą, automatycznie oddają się nam pod pełną kontrolę, co przy małżeństwie z bobasem stanowi dla gracza nie lada wyzwanie. Każda z postaci ma swoje fochy i przyzwyczajenia, ■ program bardzo szybko potrafi uczyć - wpajamy naszym bohaterom pewne przyzwyczajenie i nie musimy po jakimś czasie pilnować ich w kuchni czy łazience. Dobre AI to jedna z najsilniejszych stron programu!



Całość wciśnięto w bardzo gustowny engine 3D, który obrazuje poczynania poszczególnych ludzi. Budynki i całe otoczenie to płaskie bitmapy, ale nie widać jakichkolwiek niedoróbek, tak charakterystycznych dla innych produktów wykorzystujących połączenie obu technik. Zachwyca pedantyzm w wykonaniu detali - obrazy, meble, tapety, wykładziny, nawet drzwi są niezwykle dopracowane. Uwiarygodnia to całość zabawy i powoduje, że zakup najtańszych kafelków do łazienki sprawia wielką radochę. Jeśli do tego dodamy fakt, że meble w odpowiednim standardzie szybciej regenerują siły odpoczywającego, a ich wykonanie potrafi pozytywnie nastroić właściciela, to zdobywanie mamony urośnie do rangi czynu heroicznego. Całość fenomenalnie ze sobą współgra, ■ brzdąkająca w tle muzyka wyśmienicie podkreśla nastrój gry. Pewnym mankamentem jest tylko jeden slot na save i fakt, iż wyjeżdżając do pracy gubimy całkowicie naszego bohatera z oczu - przy sporej familii bywa to zaletą.

Polecam „The Sims" każdemu. Polski dystrybutor, firma IPS postarała się, by codzienne zmagania z rzeczywistością okraszone zostały rodzimymi tekstami. Wielkie dzięki za to wspaniałe udogodnienie.

JAGD 52

■ **Za:** Dobre AI, wielki repertuar zakupów, klimat.

■ **Przeciw:** Jeden save, brak multi-playera.

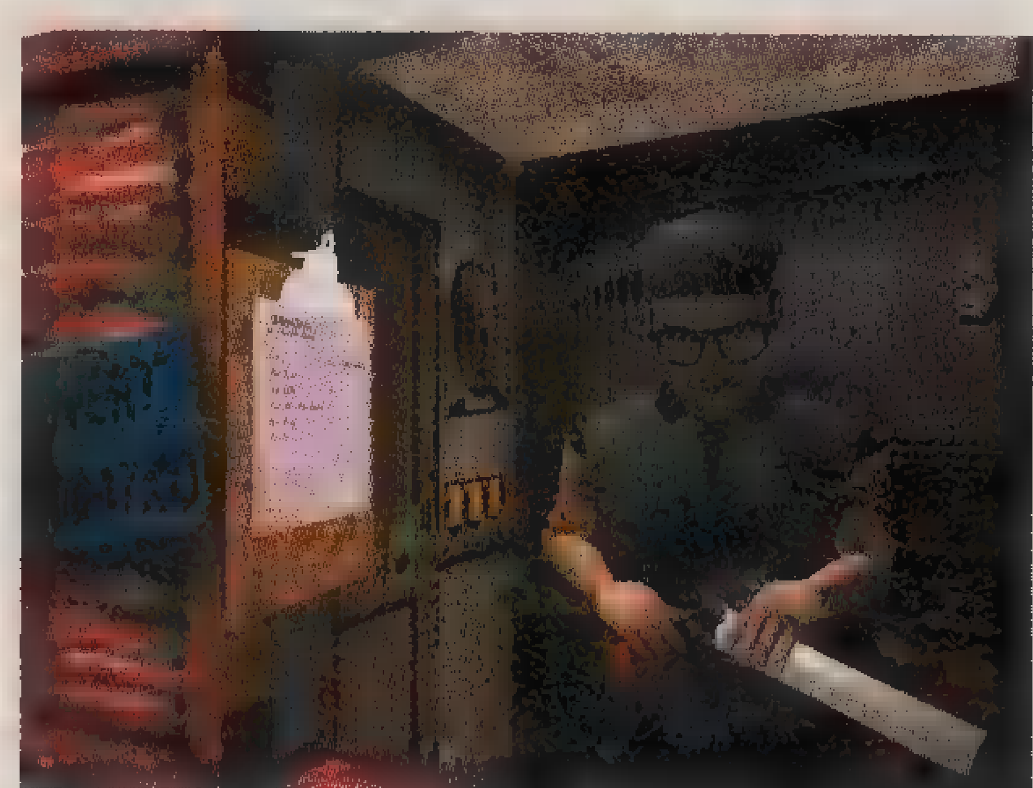
ALTERNATYWNE ■ SimCity 3000

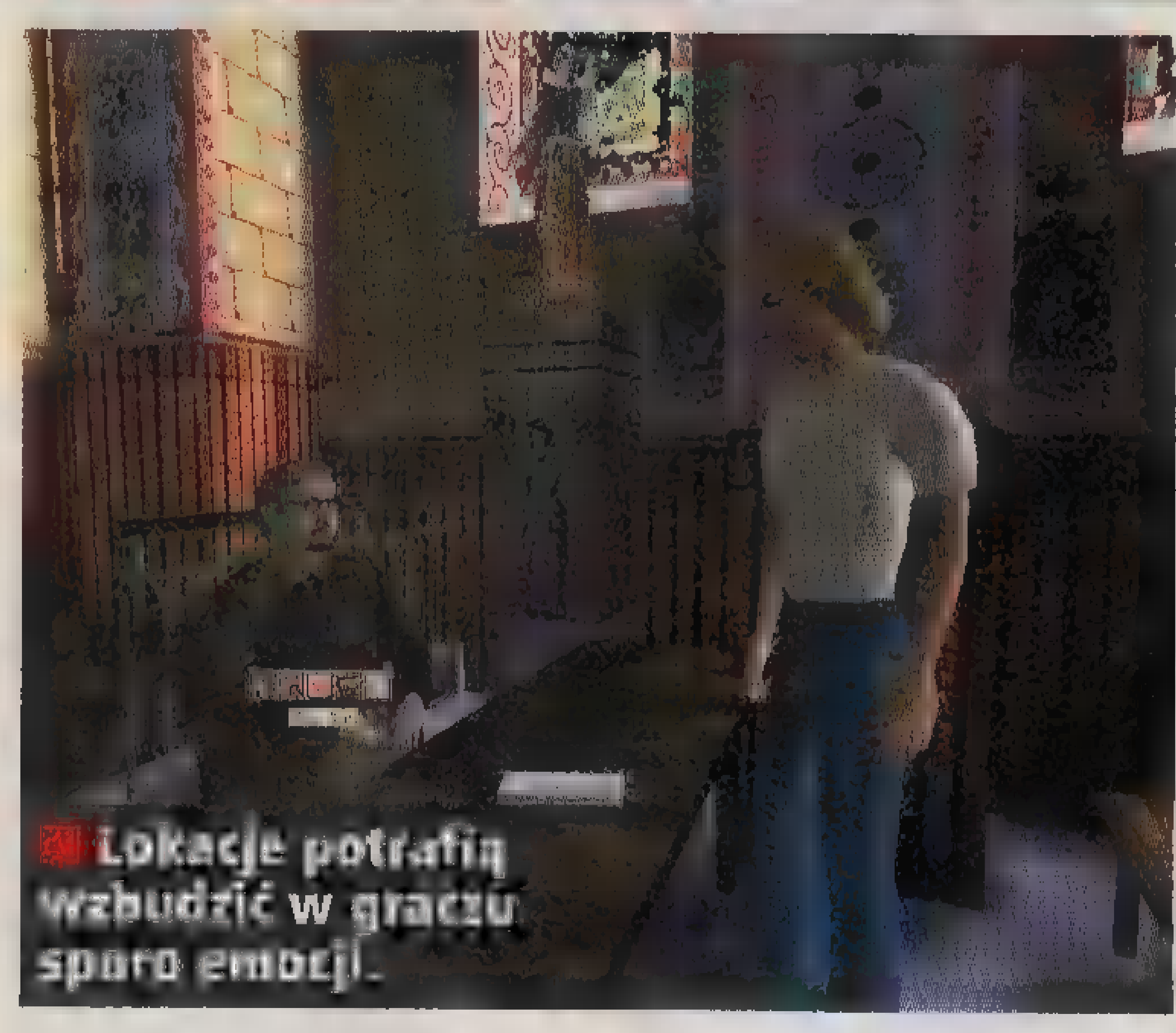
Zasmakuj tego, nim jakaś nimfa oplecie Twój palec złotymi okowami.

WERDYKT **90%**

GABRIEL KNIGHT 3

Przygodówka w 3D? Hmmm... Horror? Taaak! Gorejące w mroku oczy i wszech-obecna groza. To po prostu musiało się udać!





Lokacje potrafią wzbudzić w graczu sporo emocji.



Gabriel w 3D prezentuje się naprawdę nieźle.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Sierra**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.play-it.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Nazywa się Gabriel Knight i od czasu, gdy w roku 1994 trafił na ekrany komputerów, podbił serca wielbicieli gier przygodowych. Przystojny, silny i niezależny, wrażliwy, inteligentny, oczytany. W wolnych chwilach pisze książki i jeździ na Harley'u. Ma też pokaźny zamek w południowej Bawarii. Jednak grzechy przodków i wpisane w geny przeznaczenie, nie pozwalają mu wieść spokojnego życia. Po prawie trzech latach prac, trzecia część opowieści o jego przygodach trafia do naszych rąk.

Gabriel narodził się w umyśle scenarzystki i wieloletniej współpracowniczki Sierry – Jane Jensen. Znudzona wymyślaniem przesłodzonych historyjek z cyklu „King's Quest", postanowiła stworzyć coś dokładnie przeciwnego – dorosłą opowieść, stylizowaną na neogotycki horror. Tak powstała gra „Sins Of The Fathers" (1994). Młody Gabriel, początkujący pisarz i właściciel małej księgarni, przemierzał ciemne zaułki Nowego Orleanu, próbując rozwikłać zagadkę tajemniczych morderstw. Trop zbrodni zaprowadził go do wyznawców kultu voodoo oraz pomógł w zrozumieniu nieznanych kart własnej przeszłości. Gabriel odkrył, że jako członek starożytnego zakonu – Schattenjager, „ten, który walczy z cieniem", dziedziczy obowiązek ochraniania ludzi przed złem. Druga część, „The Beast Within" (1996), rzuciła naszego bohatera do rodowej posiadłości niedaleko Monachium. Tam został poproszony o zbadanie serii zagadkowych zaginięć. Jakkolwiek dziwnie by to brzmiało, wszystko wskazywało na grasującego w okolicy... wilkołaka. Akcja trzeciej części, „Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned" („Krew uświęconych, krew przeklętych"), rozgrywa się rok później. Gabriel udaje się z wizytą, zaproszony do rezydencji księcia Jakuba, potomka rodziny Stuartów panującej w Anglii do 1714 roku. Książę obawia się o życie swego niedawno narodzonego potomka. Całkiem zresztą słusznie, gdyż już



pierwszej nocy dziecko zostaje uprowadzone. Gabriel niewiele myśląc rusza w pościg i śladem porywaczy dociera do Rennes–le–Chateau, maleńkiej mieściny położonej w środkowej Francji. Tam urywa się trop, a także pamięć naszego bohatera, którą traci po ciosie w potylicę. Rano budzimy się w hotelu i... rozpoczyna się przygoda.

Trudno jest porównać „Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned" do jego starszych braci. W ciągu trzech lat powstawania, gra przeszła ogromną metamorfozę. Zmieniono przede wszystkim sposób wizualizacji fabuły i środowisko (patrz też ramka „Jak to było..."). Oddane z fotograficzną dokładnością tła zamieniono na trójwymiarowe obiekty, aktorów na animowane modele, zaś całość poruszana jest teraz przez najprawdziwszy engine 3D. Wszystko po to, aby zrealizować główne założenie Jane Jensen. Jej ideą było, aby gracz nie był jedynie biernym obserwatorem animowanych scen. W trójwymiarowych lokacjach mamy więc niejako dwa niezależne punkty odniesienia. Pierwszym jest postać Gabriela, którą sterujemy za pomocą standardowego interfejsu. Klikając myszą nakazujemy bohaterowi wykonać daną czynność lub skierować go we wskazane miejsce. Jednak naszym prawdziwym okiem na świat jest ruchoma, niezależna kamera, którą dowolny w sposób przemieszczamy, przesuwamy i obracamy w trójwymiarowym środowisku. W ten sposób można na przykład zajrzeć pod biurko czy za żyrandol. Podobne roz-

KONIEC PRZYGODY

Powszechnie mówi się o tym, że jako gatunek tradycyjne przygodówki wymarły śmiercią dinozaurów. Po prostu ich epoka się już skończyła. Po kiepskich wynikach sprzedaży, moim zdaniem najgenialniejszej „Grim Fandango", nikt już nie miał specjalnych złudzeń co do przyszłości gier spod znaku adventure. „GK3" jest chyba ostatnim z wielkich tytułów, na które czekaliśmy. Niedawno Cavedog ogłosił, że zamknął prace nad ciekawie się zapowiadającym „Elysium". Również Sierra wyjaśniła Alowi Lowe (twórcy serii „Larry"), iż nie jest zainteresowana kontynuowaniem współpracy. Indagowana przeze mnie Jane Jensen przysłała jedynie smutny uśmieszek i stwierdzenie, iż dalsze losy Gabriela zależą w znacznej mierze od wyników sprzedaży „trójki". W tej sytuacji na placu boju pozostają jedynie renderowane gry z Cryo („Atlantis 2", „Faust") oraz produkowany w Polsce przez LK Avalon „Schizm". Ale kto wie? Przecież o grach RPG też mówiło się, że już się skończyły...





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Gabriel Knight 3" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233MMX, 32MB RAM, brak karty 3D**

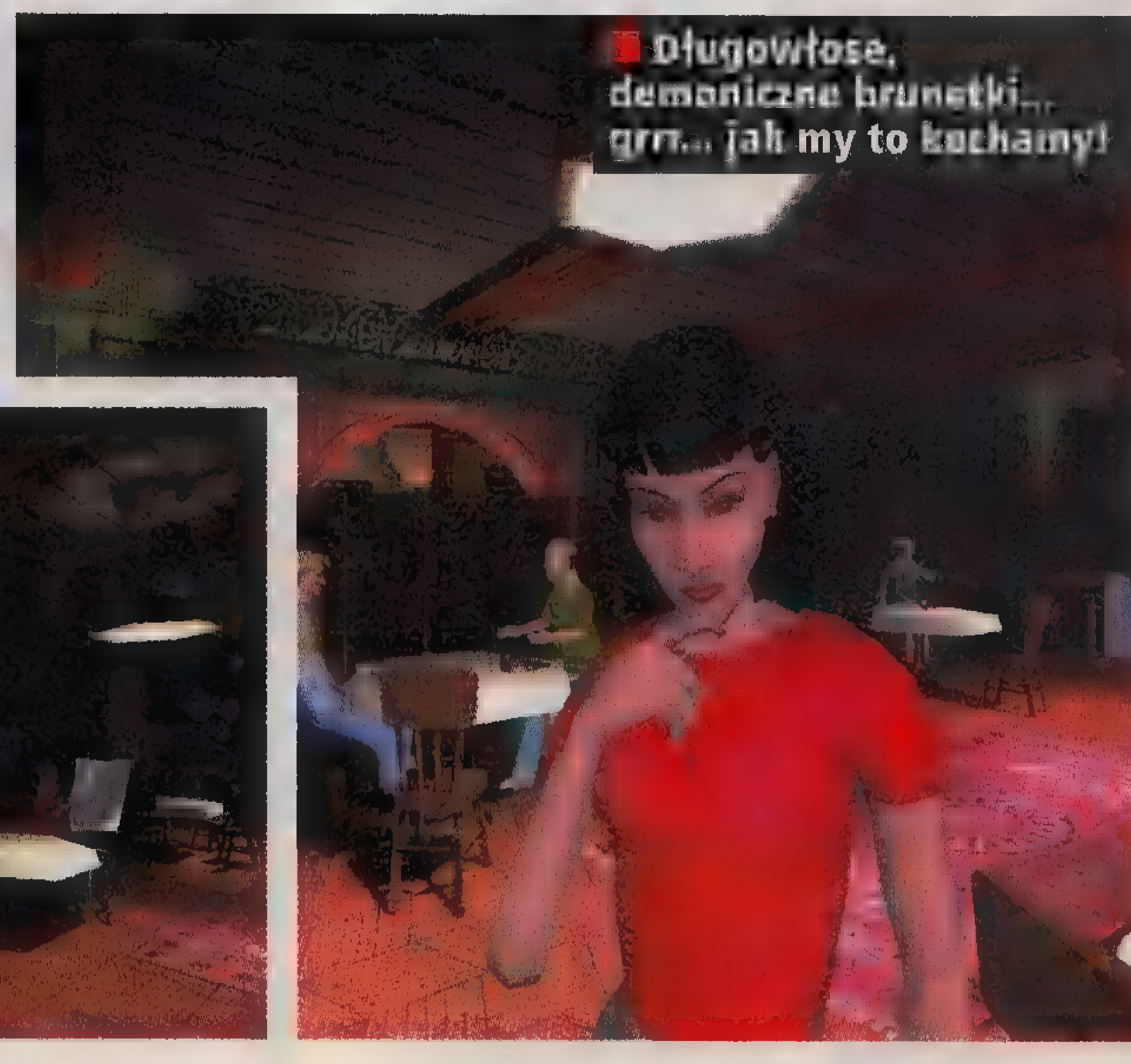


Werdykt: **Minimum. Chodzi bez akceleracji. Nie jest jednak ani piękna (mało detali), ani szybka.**

■ Komputer Testowy: **PII333, 64MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: **Bardzo szybka grafika przy dużej ilości detali. Idealna konfiguracja.**



■ Długowłose, demoniczne brunetki... grrr... jak my to kochamy!





wiązania wystąpiły już w sławetnych przygodówkach z Access – „Under A Killing Moon" i „Pandora Directive". Sierra idzie jednak o krok dalej, dając nam możliwość poruszania kamerą również wtedy, gdy nasz zuch wykonuje jakąś czynność czy prowadzi konwersację. Gracz może dzięki temu poczuć się w niektórych sytuacjach jak reżyser. Sam łapałem się na tym, że manipuluję i jeżdżę kamerą po ekranie, usiłując uchwycić postacie pod jak najciekawszym kątem. Trójwymiarowy eksperyment należy więc zaliczyć do udanych. Czasami program sam podpowiada jakąś czynność, dodając nam dodatkowo niestandardową ikonkę (na przykład opcja śledzenia czy ukrycia się). Również prowadząc dialogi wskazujemy obrazki symbolizujące interesujący nas temat. Proste i przyjemne. Funkcjonalny inwentarz rozwiązano dokładnie tak jak w



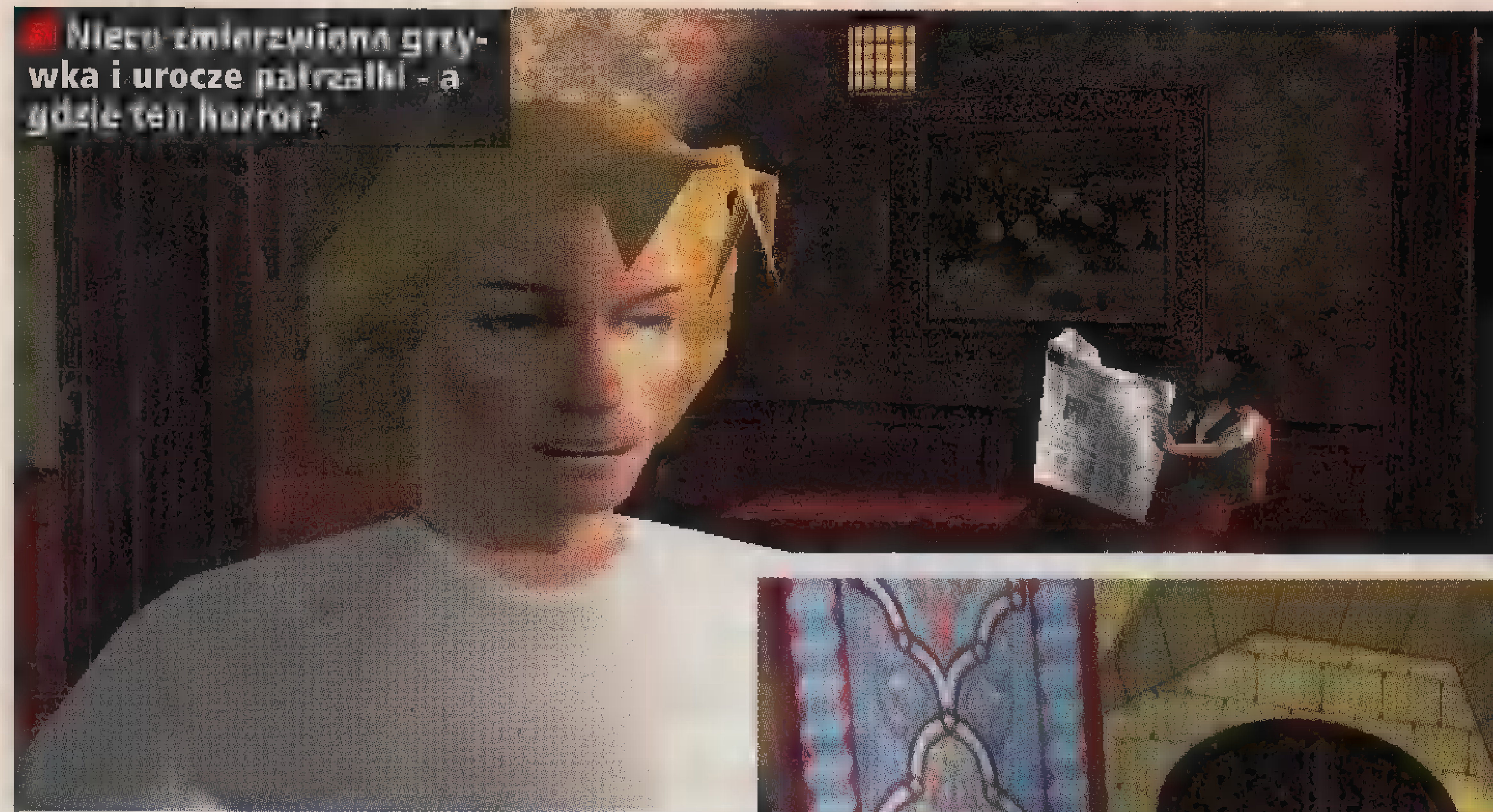
poprzednich częściach – posiadane przedmioty trafiają do plecaka Gabriela, gdzie można dokonywać ich dalszych oględzin.

Nieco więcej miejsca należy poświęcić wyglądowi „GK3". Przeprowadzka w trójwymiarowe środowisko nie obyła się bez przymusowej rezygnacji z większej części detali. Oddane z fotograficzną dokładnością plenery z „GK2" zamieniono na trójwymiarowe lokacje. Co

„Trójwymiarowy eksperyment należy więc zaliczyć do udanych"

prawda mamy dzięki temu znaczną swobodę ruchu, ale utracono wiele szczegółów, niemożliwych po prostu do przekazania w grze 3D. Odarto w ten sposób historię z pewnej dozy realizmu, co zawsze było dużym atutem serii. O ile jeszcze wszystkie wnętrza oddano z dużym pietyzmem – szczegółowość tekstur hotelowych korytarzy, wiszące na ścianach obrazy i kwiaty w wazonach, budzą spory zachwyt grającego – to już w dużej mierze pryska on, gdy wyjdziemy w plener. Tam trzeba pogodzić się z pewną schematycznością. Pół biedy, gdy musimy patrzeć na samochody wyglądające jak naiwne dziecięce resorki, czy nienaturalną fontannę w centrum miasteczka. Prawdziwie irytujący jest obraz tekstur nałożonych na „ściany świata". Wiele czasu spędzimy wędrując po lasach i górach otaczających Rennes–le–Chateau, obserwując przez lornetkę imitujące horyzont, rozmazane tła, które są po prostu brzydkie. Trójwymiarowy engine również nie zawsze sprawdza się w stu procentach. Potrafi się czasem „wykrzaczyć", pokazując nie tę ścianę lub teksturę. Nie powinny nas także zaskoczyć niewielkie przerwy w miejscu, gdzie dwie krawędzie zbiegają się pod kątem 90 stopni. Na osłodę dostajemy za to znakomitą animację trójwymiarowych postaci. W czasie rozmów gestykulują, zbliżenia na cieniowane, twarze złożone z wielokątów pozwalają zaobserwować doskonałą mimikę, grę mięśni, uśmiechy czy znaczące unoszenie brwi. Autorom gry udała się również jedna z najlepszych synchronizacji ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami, jaką kiedykolwiek widziałem na ekranie monitora. W „GK2" mieliśmy filmy z prawdziwymi aktorami, ale trójwymiarowe postacie z „GK3" ustępują im tylko w niewielkim stopniu. Równie miłym akcentem są zmieniające się pory dnia. Z prawdziwą przyjemnością można obserwować, jak w miasteczku wstaje dzionek czy zapada zmrok. Zmienia się oświetlenie, pojawiają się nowe cienie i kształty, nawet ptaki cichną w upalne południe, a wieczorem odzywają się świerszcze.

A skoro już o oprawie dźwiękowej mowa – świat w „GK3" żyje odgłosami tła. Cichy szmer rozmów w jadalni, odgłos kroków zmieniający się wraz ze zmianą podłoża, po którym stąpamy, chlupot wody czy gdakanie wędrującej po dziedzińcu kury – wszystko to buduje odpo-



Nieco zmierzwiona grywka i urocze patrzałki - a gdzie ten horror?



JAK TO BYŁO...

Przygodówki z serii „Gabriel Knight" okazują się być znakomitym świadectwem rozwoju gier komputerowych ostatnich lat. Pierwsza część, datowana na rok 1994, była szczytowym osiągnięciem ręcznie malowanej grafiki w rozdzielczości 320x200. Przyznam się, że jej szczegółowość do tej pory robi na mnie spore wrażenie. Dwa lata później świat oszalał na punkcie filmów odgrywanych na ekranach komputera, co znalazło swe odbicie w „GK2". Sfilmowanych aktorów wmontowano w tła, które w większości były digitalizowanymi zdjęciami autentycznych miejsc i obiektów. Pozwalało to graczom odwiedzić rynek w Monachium czy zamek Neuschwanstein. Byłem tam i widziałem, wszystko jak w grze, jako żywo. Z kolei „trójka" ubrana została w grafikę trójwymiarową. Sami oceńcie ten krok...



Wezwijcie architekta wnętrz - natychmiast!

wiednią atmosferę naturalności, pozwala gładko wejść w świat gry. W znakomity sposób dobrano głosy postaci, moim osobistym faworytem jest lektorka „trafiona w dziesiątkę", wymawiająca kwestie pomocnicy bohatera – Grace. Dialogi są błyskotliwe, ironiczny i niedbały ton Gabriela (głos, podobnie jak w pierwszej części podkładał Tim Curry) doskonale kontrastuje z wymową innych bohaterów, dystyngowaną angielszczyzną pary arystokratek, grubiańskim australijskim poszukiwaczem skarbów Wilks'em czy zaciągającym „z włoska" Buchellim. Plejada egzotycznych postaci i form wymowy, które przewijają się przez fabułę, jest wręcz niezwykła, przez co słabiej znający angielski mogą mieć problemy ze zrozumieniem niektórych dialogów. Niestety, nie da się włączyć napisów. Całości oprawy dopełnia muzyka, na którą składają się spokojne, instrumentalne kawałki. Oprócz jednego motywu z intra nie wyróżniają się one jednak niczym szczególnym. Nie jest źle, jednak przez te trzy lata można było zrobić znacznie więcej.

Jakkolwiek wspomniane techniczne niedoróbki i potknięcia „Gabriel Knight 3" wywołują sarkanie i pewien niesmak, wszystkie one blednął i znikają, gdy tylko przyjrzymy się warstwie fabularnej gry. Seria zawsze miała mocne korzenie literackie, jednak przy pisaniu najnowszego scenariusza, Jane Jensen po prostu przeszła samą siebie. Dla mnie dobra gra powinna być jak dobra książka, a opowieść o „Krwi uświęconych, krwi przeklętych" spełnia ten postulat wzorowo. Trudno mi jest podawać tutaj szczegóły, aby nie psuć nikomu zabawy, jednak wyobraźcie sobie taką sytuację. Małe, zapadłe miasteczko, otoczone zewsząd wzgórzami. W okolicznych lasach tajemnicze ruiny, legendy spowijające to miejsce i ekscentryczny mnich, który spędził życie na ich poznawaniu. Tajemnicze rękopisy, wskazujące Rennes–le–Chateau jako miejsce ukrycia wielkiego skarbu Templariuszy. Działania Loży Masońskiej. Wreszcie zagadka Świętego Graala, początków chrześcijaństwa, uświęconej krwi Chrystusa. „Gabriel Knight 3" dotyka wszystkich tych problemów i czyni to w wielkim stylu, trzymając się z daleka od banalnego bajdurzenia. Fabuła jest bardzo „dorosła", nawet jak na grę przygodową. Wszystko podbudowano solidnymi faktami. Widać ogrom pracy, jaką włożono w przygotowanie scenariusza. Wystarczy przejrzeć spis źródeł literackich, z których korzystała panna Jensen (ponad 60 pozycji, wszystko to autentyki!) albo spis haseł wbudowanej w grę encyklopedii (jest tu wszystko – starożytne wierzenia, sekty, okultyzm, zakony, alchemia). Samo zagłębienie się w historyczną i fabularną otoczkę gry, zajmie ładnych kilka dni. I, co najważniejsze, co zawsze było tak wspaniałe w tej serii, granica pomiędzy rzeczywistymi faktami a fikcją literacką niezauważalnie się zaciera. Nieświadomie przekraczamy cienką linię, pozwalając wkroczyć nam w dobrze znany i poukładany świat fantazji i magii. To trochę jak w powieściach Marqueza czy Carolla. Z kolei solidne podłoże historyczne sprawiło, że grając w „GK3" cofnąłem się o dziesięć lat, gdy jako mały chłopiec z zapartym tchem czytałem przygody „Pana Samochodzika". To może brzmieć zabawnie, ale wierzcie mi – to niesamowite uczucie. Mógłbym jeszcze długo rozprawiać o niektórych zagadkach, drobnych smaczkach czy nawiązaniach. Myślę jednak, że lepiej będzie, gdy zamilknę i wrócę do małego miasteczka w środkowej Francji. Święty Graal czeka.

Trzecia część przygód Gabriela naprawdę warta jest polecenia. Już dawno nie widziałem tak dobrej, wciągającej i intrygującej gry przygodowej. Z czystym sumieniem dołączam ją do grona moich ulubionych, gdzie sąsiaduje z „Monkey Island", „Grim Fandango", „Broken Sword" i poprzednimi dwoma „Gabrielami", oczywiście.

PIOTRES

Za: Wspaniały scenariusz, genialna atmosfera, ciekawe i pomysłowe zagadki.

Przeciw: Niedociągnięcia engine, liniowość fabuły.

Trzecia część przygód Gabriela to przygodówka przez duże „P". Warto ją mieć!

WERDYKT
92%

ALTERNATYWNE Black Dahlia 94% Broken Sword 85%





MATKA GABRIELA

Autorka serii „Gabriel Knight", amerykańska pisarka Jane Jensen, odpowiada na nasze pytania.

Gry Komputerowe: Trzecia część „Gabriel Knight" powstawała bardzo długo. Czy jesteś zadowolona z finalnego efektu prac?
Jane Jensen: Efekt końcowy każdego procesu twórczego jest zawsze pod pewnymi względami lepszy, a pod innymi gorszy od tego, co sobie wyobrażałeś. W sumie jednak pozytywny w przypadku „Gabriel Knight" przeważają. Szczególnie dobrze wypadło zobrazowanie świata w 3D, jestem bardzo zadowolona z tego, jak udało nam się opowiedzieć całą historię.

GK: Co sprawiło Wam najwięcej kłopotów?
JJ: Od początku musieliśmy sobie radzić z tą grą jako przygodówką w pełni trójwymiarową. I nie chodzi tu o kwestie techniczne, engine, tylko raczej zdefiniowanie, jak naprawdę ma „to" wyglądać, jakich dostarczać odczuć, jaki styl gry proponować odbiorcom. Musieliśmy znaleźć pomost łączący historie o Gabrielu z grafiką 3D. Bardzo dużo czasu spędziliśmy pracując nad ruchem kamery, jej kątem widzenia, poszczególnymi ujęciami scenek. Myślę jednak, że nam się udało.

GK: Jaki jest Twój ulubiony fragment gry?
JJ: Uwielbiam zagadki z mapami, chociaż wiem, że są trudne i wielu graczy doprowadzają do szału. Przypadły mi też do gustu niektóre fragmenty historii, moment rozwiązania zagadki związanej z miasteczkiem, chwile, w których Gabriel dowiaduje się o przeszłości swego rodu, wątek związany z interakcjami Gabriel-Grace.

GK: Czy były jakieś pomysły, które musieliście zarzucić z powodu braku czasu lub ograniczeń sprzętowych?
JJ: Chcieliśmy, aby całość była bardziej żywa. Więcej postaci, zwykłych przechodniów na ulicach, zwierząt, ptaszków etc. Potem jednak okazało się, że system i tak ledwo dyszy, gdy musi uciągnąć animację głównych bohaterów. W większości gier 3D bohater w kółko biega, skacze i strzela. Nasz Gabriel ma wiele unikalnych klatek animacji, które wykorzystaliśmy tylko raz w całej grze. Pierwotnie było też więcej sekwencji zręcznościowych, ale musieliśmy z nich zrezygnować. Podobny los spotkał olbrzymi labirynt w podziemiach świątyni - nie dało się go pogodzić z engine i wszechobecną kamerą.

GK: Historia, którą opowiadasz w „GK3" jest dość kontrowersyjna. Dotykasz spraw religii, dogmatów chrześcijaństwa. Czy nie boisz się na przykład, jak zareagują ludzie na rubaszne komentarze, które Gabriel rzuca w kościele?
JJ: Muszę być szczera ze swoją postacią. To, co Gabriel mówi, jest dokładnie tym, co sobie myśli, przepuszczonym przez filtr jego przekonań, wierzeń, odrobiny wrodzonego sarkazmu. A jeśli chodzi o wybór tematyki - rzeczywista historia dotycząca Rennes-le-Chateau - książki, jakie napisano o tym miasteczku, liczne teorie, wszystko jest nieco zagadkowe, przesiąknięte sekretami, herezjami czy niepokojem religijnym. Moje rozwinięcie to całkowita fikcja, wcale nie twierdzę, że to prawda. Czuję wielki respekt przed postacią Jezusa, nawet jeśli zmieniłam nieco jej znaczenie w swej opowieści. To trochę tak jak z królem Bawarii, Ludwikiem z „Gabriel Knight 2". Przecież wszyscy wiemy, że nie był wampirem.

GK: Co zamierzasz teraz robić? Jedziesz na długie wakacje?
JJ: Skądże znowu! Pracuję właśnie nad kolejną książką dla mojego wydawnictwa. Poprzednia, „Millennium Rising", ukazała się w Stanach w październiku. W aktualnej mam dużo wątków związanych z fizyką kwantową, więc przesiaduję godzinami w bibliotekach i to studiuję.

GK: Na koniec smutny akcent. W przemyśle gier komputerowych obserwujemy masowe odejście od przygodówek. Czy w obecnej sytuacji jest jeszcze miejsce na „Gabriel Knight 4"? Osobiście - mam taką nadzieję...
JJ: Ja również. Niemniej jestem głęboko zniechęcona tym, co się teraz dzieje w branży. Z tego co widzę w pismach i na targach, gry zmieniły się w jazgotliwą, bajecznie kolorową parodię przemocy i seksu, utrzymaną w stylu Nintendo i kiepskiego Hollywood. W takich okolicznościach nie ma specjalnie miejsca na kolejne części „Gabriel Knight". Myślę jednak, że już wkrótce pojawią się alternatywne formy rozrywki, gdzie znajdzie się okazja do opowiadania ambitniejszych historii i większego powiązania z fabułą. A może... kto wie... może kolejna część przygód Gabriela pojawi się w formie książki?

GK: Dziękuję za rozmowę, życzę powodzenia w roku 2000.
JJ: Wzajemnie, najlepsze życzenia dla wszystkich graczy w Polsce!

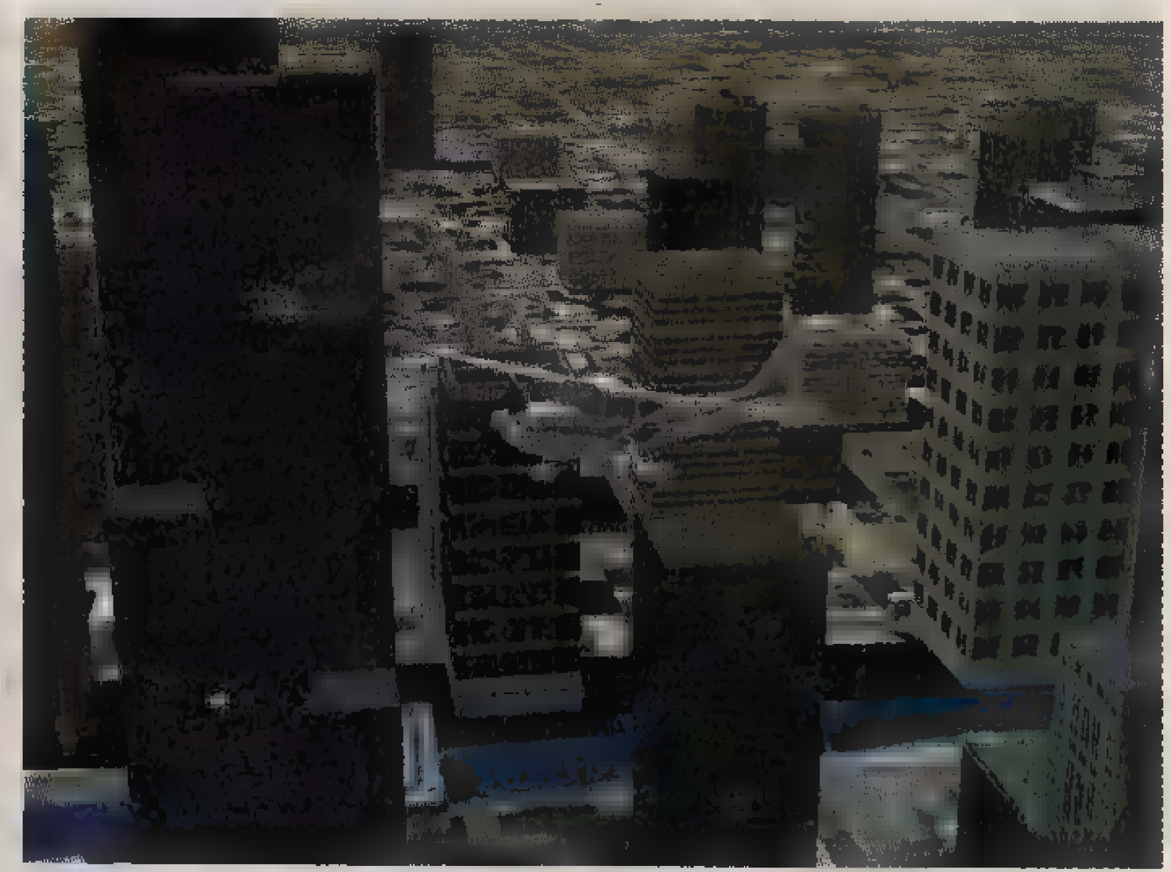


MS FLIGHT SIMUL

Microsoft słynie z kilku rzeczy. O jednej z nich słyszeli wszyscy (Microsoft za to nie słyszy głosów dręczonych klientów), w drugą za to wszyscy grali.



Stalowy ptak sunie nad dolinką.





Teraz chyba widać nad czym siedzieli goście z Microsoftu.

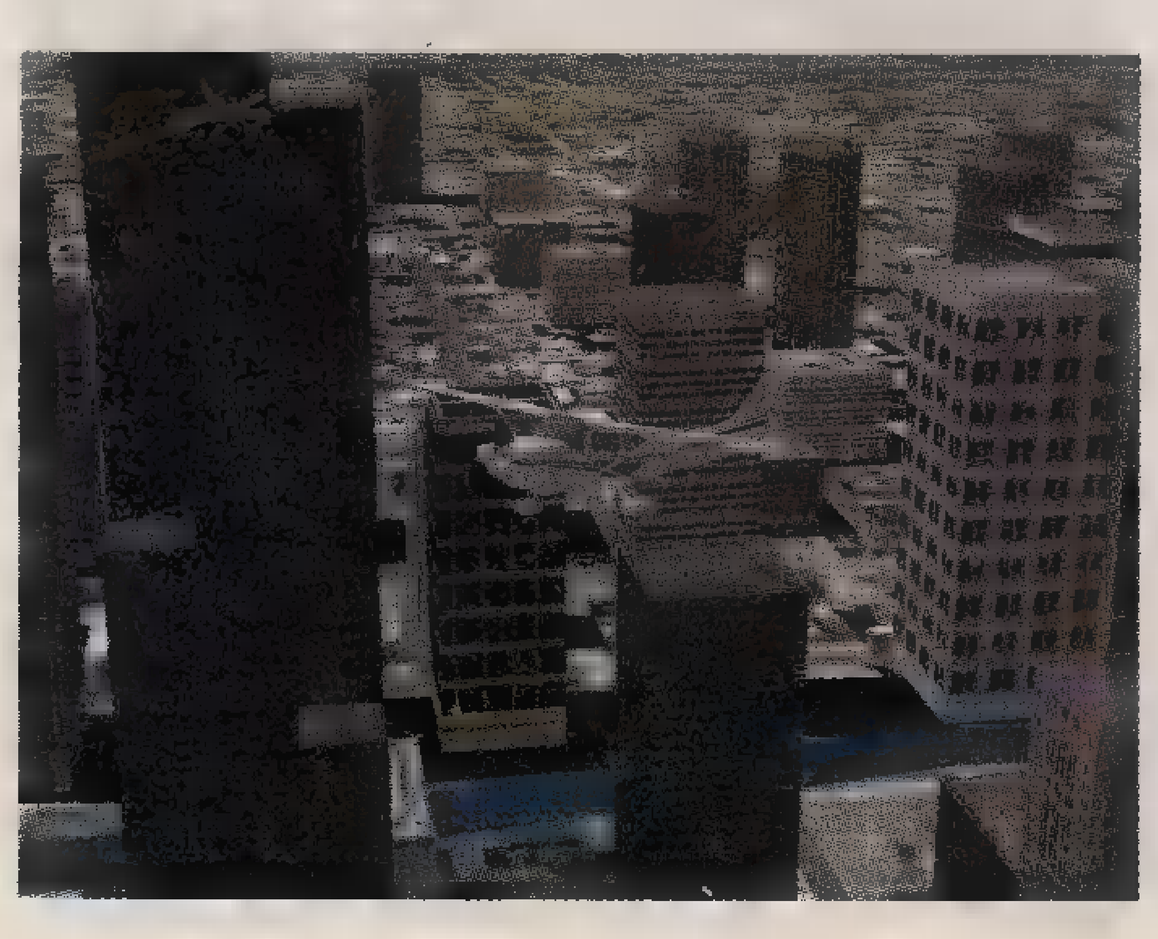
- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Microsoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **P233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

No, może prawie wszyscy. Mowa oczywiście o najnowszym wcieleniu przewspaniałego symulatora „Microsoft Flight Simulator", któremu dodano teraz magiczną cyfrę 2000. Od razu muszę stwierdzić, że podszedłem do tego (jak się okazało) cacka z pewnym dystansem. Bo co można było nowatorskiego dołożyć do produktu cieszącego się takim zainteresowaniem fanatyków latania.

Właśnie - fanatyków! Dla wszystkich tych, którzy dopiero teraz doszlusowali do naszej gromadki mam kilka słów wyjaśnienia. „Flight Simulator 2000" to, podobnie zresztą jak jego poprzednicy, produkt skierowany do dość wąskiej grupy fanów realizmu. Nie ma tutaj podniebnej adrenaliny sączącej się z każdego wystrzelonego pocisku, brak dynamiki zmagań samolotów myśliwskich. Mimo to produkt ten ma zagorzałych wielbicieli, zdolnych oskalpować każdego, kto choć raz powie coś złego o BÓSTWIE. Naszym zadaniem nie jest wyrżnięcie wszystkich pilotów ze swastyką czy białą gwiazdą na płacie. Musimy sprostać wymaganiom stawianym przed każdym pilotem - umieć odpowiadać na wezwania wieży (inaczej nie wystartujemy), przełączać to, co zdolni producenci umieścili na pulpicie (i to nie na zasadzie „chybił-trafił"), znać podstawowe informacje dotyczące techniki lotu i wreszcie mieć przynajmniej odrobinę samozaparcia. Nas, graczy komputerowych dotyczy jeszcze jedno zastrzeżenie - musimy mieć niezłego kompa.

Gdy wreszcie zdecydujemy się na wystartowanie, możemy spróbować swych sił w... zdobyciu certyfikatu pilota cywilnego. Oczywiście ów dokument ważny jest tylko w zamkniętym świecie „MS FS2000", tym niemniej wystawiony zostanie przez naszego instruktora, Pana Roda Machado. Oczywiście możemy od razu spróbować swych sił w walce z materią, ale uwierzcie mi na słowo - rady Herr Machado są momentami decydujące.

Pora na coś prawdziwie męskiego. Mamy do wyboru kilkadziesiąt scenariuszy obiecujących nam przelot np. nad wieżą Eiffla, Koloseum, San Francisco, potem w Nowym Jorku i dziesiątkami innych. Znacznie poprawiono „silnik" graficzny obsługujący nasze ewolucje i dołożono imponującą liczbę miejsc, w których możemy się zatrzymać (jak twierdzą goście z Microsoftu jest 20000 portów lotniczych i 70000 tzw. waypointów - co w zasadzie okazuje się tylko teorią, po prostu budowane są z „klocków" a'la LEGO). Ważne jest także, by wspomnieć o poprawionym modelu GPS, co w połączeniu z prowadzeniem maszyny zgodnie z systemem Jeppensena, daje nam niezwykłe możliwości prowadzenia samolotu według najlepszego systemu nawigacji na świecie. Baza Jeppensena to zbiór danych dotyczących stałych tras przelotów, podejść do lotnisk i orientacji o własnym położeniu w oparciu o dane terenowe. Zestawienie obu metod prowadzenia nawigacji daje naprawdę niezwykły efekt. Oczywiście marzeniem każdego gracza byłoby posiadanie w ręku, „papierowej" wersji „manuala" Jeppensena, ale ta komputerowa jest w pełni wystarczająca. Gdy wreszcie uda nam się wzbić w powietrze od razu zobaczymy to, co Microsoft poprawił od ostatniego spotkania z nami. Zachwyca nas oprawa graficzna serii. Tym razem nowy engine (wymagający od nas wielkich nakładów finansowych na nowy sprzęt), naprawdę zasłużył na brawa. Wystarczy powiedzieć, iż wchodzimy w obsługę szesnastobitowego kolorku, co przy wcześniejszych „osiągnięciach" jest po prostu rewolucją. Znacznie postarano się o obsługę zjawisk pogodowych - chmury nareszcie wyglądają tak, jakby leciały, a nie były płaskimi kartkami papieru. Mamy także znacznie bardziej dopracowany



ATOR 2000



To wygląda po prostu majestatycznie.



(niż w „FS98") kokpit. Wiele urządzeń da się obsłużyć przy pomocy myszki - wystarczy pociągnąć dźwignię lub nacisnąć przycisk widoczny przed oczami, by wywołać zamierzony (lub nie) efekt. Maszyny pilotuje się wspaniale. Gdy spróbujemy po przelocie Extra 300 zasiąść za sterami takiego kolosa jak B777, wrażenie jest piorunujące. Przez chwilę próbujemy walczyć ze sterami, po czym przez kwadrans wertujemy „manual" w poszukiwaniu wyjaśnienia zjawiska przepadania. Nawet wiekowy Camel kryje w sobie sporo tajemnic. Czy próbowałeś kiedyś przelecieć takim złomem między filarami paryskiego „cudu"? Jeśli uda Ci się tego dokonać czymś większym od Cessny, możesz zgłosić się po uścisk Naczelnego. A lot koszący nad Koloseum (z 400. pasażerami na pokładzie), zakończony wspaniałą beczką nad Watykanem (ktoś dobija się do kabiny? No to jeszcze jedna beczka!) A może slalom między Piramidami? „MFS2000" daje nam prawie nieograniczone możliwości pobawienia się w pirata powietrznego. No, ale dość tego dobrego, czyżby ten produkt nie miał wad?

Niestety, ma! Podstawową jest ilość czasu, jaką musimy spędzić zanim „MFS2000" łaskawie zechce wejść do menu głównego. System kompresji plików jest tak fatalny, że przy pierwszym uruchomieniu dwa razy restartowałem komputer sądząc, że właśnie „zwisł" system. Zadziwia także niezwykłe kiepskie przedstawienie cieni. Po prostu ich nie uświadczysz! Czyżby ktoś pomyślał o naszych biednych pecetach i ich zadyszanych prockach? Podczas zapowiedzi słyszeliśmy także o tym, że w grze umieszczono Zaporę Hoovera i Las Vegas, ale teraz ze świecą ich szukać. Powód jest ten sam, co wcześniej - wyobraźcie sobie Las Vegas nocą... Miliardy wielokątów do obrobienia. Zresztą mimo pogrywania na dość silnym konfigu (C400, 98 MB RAM, V3) przy przełączaniu widoków z kabiny przez dwie-trzy sekundy, mój wzrok narażony był na straszliwy widok najeżonych wielokątami płaszczyzn - dopiero po chwili krajobraz „wlewał się" na swoje miejsce. Czasami także pojawiały się problemy z teksturami, ale być może wynikało to ze „zbyt słabego sprzętu" (mój portfel ma inne zdanie).

Tylko ci, którzy cenią sobie realizm i trudy podróżowania po niebie docenią wielki wysiłek, jaki włożyła drużyna Microsoftu, by oddać to, co jest codzienną męką pilotów. Dla nas to zaś wielka radocha! **JAGD 52**




Za: Realizm, realizm, realizm.

Przeciw: wymagania techniczne, dogrywanie scenariuszy.

„Microsoft Flight Simulator 2000" to kawałek porządnego stuffu. Brakuje mu co najwyżej Voodoo 5 w zestawie.

WERDYKT **89%**

ALTERNATYWNE ■ Microsoft Flight Simulator 98 82%



TZAR PL



„Abdykować każdy może" - oto średniowieczna wersja znanego sprzed lat przeboju. Tu nie ma o tym mowy!



Fortyfikacje ziemne pełnią tutaj istotną rolę.



W tej grze bitwy potrafią być prawdziwie gigantyczne.

- Wydawca: **Haemimont**
- Producent: **Infinite Loop**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.haemimont.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Przynajmniej tej dobrowolnej. Gdy ciężar korony staje się z lekka nieznośny, wybawi Was od niego niegodny sługa czający się za kotarą ze sztyletem czy też konkurent skumany ze Złymi Siłami. Tzw. dobry i sprawiedliwy władca uległ konkurentowi o świecących w mroku patrzałkach. Na nieszczęście owego złoczyńcy zdołał pozostawić potomka (nikt nie docieka, z którego łoża) i to właśnie my mamy za zadanie przywrócić pokój w opanowanej przez zło krainie. Szablon? Zgadza się! Ale ten typ bajki znamy przecież dobrze od czasów pierwszych rolplejopodobnych produkcji. Najważniejsze jest zaś wykonanie i wlanie weń świeżego pomysłu. A o to goście z Haemimontu bardzo się postarali.

„Tzar" w bardzo przystępny sposób łączy w sobie klasycznego RTS-a z elementami rolpleja. Budujemy swoje mocarstwo, tworzymy osadników, każemy im pracować na polach, wydobywać surowce z kopalń, zamieniamy w posłusznych rekrutów etc. System nakazowo-rozdzielczy uzupełniony jednak został o kilka nowych ogniw, które zmieniają nieco utarte i znane nam schematy. Przede wszystkim zaserwowano tutaj to, czego zabrakło w „Age of Empires II" - doświadczenie. Z trudem gromadzone, wpływa na siłę bojową jednostek. Nadal mamy do wydobycia podstawowe i doskonale nam znane surowce, takie jak drewno czy kamień, ale nacisk położony na tworzenie farm i ich eksploatację jest znacznie większy niż w produkcie Microsoftu. Nieco gorzej za to rozwiązano kwestie wojskowe. Można grupować i przywoływać wojska kombinacją doskonale nam znanych Ctrl+numer. To zaliczamy na plus. Ale za to zachowanie podległych nam sił... Kiedy zobaczą wroga, walą frontalnie i atakują w systemie „one on one". Oczywiście wciąż rządzi zasada „kupą mości Panowie", ale została ona dość surowo ograniczona możliwościami poszczególnych typów jednostek. Elastyczny dobór środków jest kluczem do sukcesu, ale zapominanie o podstawowych zasadach prowadzenia działań wojennych w RTS-ie, nie wyjdzie nam na dobre. Stawiamy na wykwalifikowaną kadrę, która przechodząc z misji do misji będzie w stanie rozgromić każdego przeciwnika. Najpierw nieco ekonomii, potem szybkie budowanie koszar i wystawianie chłopo-robotników do boju. „Tzar" oferuje nam także bardzo bogatą warstwę przygodową - poszczególne misje są ze sobą ściśle związane, spotykamy znajomych bohaterów na leśnych gościńcach, a nasz gieroj obrasta w piórka i zaczyna działać coraz śmielej. Od strony graficznej produkt Haemimontu wygląda nieco staroświecko. Rzut izometryczny daje dobry wgląd w sytuację, ale jednostki wyglądają nieco płasko, zaś budynki wydają się momentami konstrukcjami z kartonu. Mimo tego, dzięki doborowi pastelowych kolorków i zastosowaniu zmiennych warunków pogodowych i czasowych (zmiana pór dnia), gra prezentuje się nad wyraz ciekawie. Jedno trzeba jednak powiedzieć - do artyzmu „AoE 2" bardzo jej daleko. Jednak przy tak niskiej cenie i pełnym spolonizowaniu „Tzara" można polecić naprawdę wszystkim. Nawet tym, którzy nie przepadają za jakimikolwiek RTS-ami.

BLACK MAIL



Za: Dopracowana fabuła, rosnące doświadczenie jednostek, polonizacja.

Przeciw: Niedopracowane AI i średniej klasy grafika.

Prawdziwy rodzynek na naszym rynku. Niedrogi i w całości po polsku.

WERDYKT 83%

ALTERNATYWNE: Age Of Empires 2 84%, K.C. Księżyca 82%


Chcesz potulną teściową? A może tolerancyjną żonkę?
Zdolne i ułożone dzieci? Sympatycznego sąsiada?
Gorącą kochankę? A może wszystko odwrotnie?
Ty decydujesz, Ty tworzysz i Ty kontrolujesz.
A zdawałoby się, że to tylko gra...
The Sims
PC CD
A na dodatek – całość po Polsku!
IPS Computer Group
COMPUTER GROUP
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
OTRZYMASZ
OTRZYMASZ RAZEM Z
PREZENT
PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO:
109 zł
MAXIS
ELECTRONIC ARTS
The Sims
Twórcy SimCity przedstawiają symulator codziennego życia

FORD RACING

Czyżby Ford w ten sposób próbował reklamować swoje samochody wśród młodocianych odbiorców gier komputerowych?


Doskonała grafika to jedyny atut tej gierki.






Za chwilę zbiję mu te żałosne światełka.

- Wydawca: **Empire**
- Producent: **Elite**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **125.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.empiresport.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D**

Jeśli tak, to kiepsko mu to wyszło - w przyszłości z pewnością nie kupię bryki tej marki. W swoje łapeczki dostajemy dość mało oryginalnie zaprojektowane opakowanie, na którego tyle widnieją screeny (naprawdę ładne!), oraz krótka recenzja od producenta. Zaglądamy do wnętrza I prócz skąpej instrukcji znajdujemy jeden kompakt. Instalujemy grę, włączamy, i...

Doświadczamy pierwszego zaskoczenia. Do wyboru dostajemy zaledwie dwa tryby rozgrywki. Pierwszy to „Quick Race", dzięki któremu po wybraniu samochodu i trasy od razu możemy zasiąść za kierownicą, nie martwiąc się przy tym o ustawianie parametrów technicznych, jazdy kwalifikacyjne, itp. Drugi tryb - „Carrer Mode" pozwala już na trochę bardziej „skomplikowaną" zabawę. Najpierw dostajemy najsłabszy samochód - Forda Ka, potem w miarę wygrywania kolejnych wyścigów przesiadamy się na coraz lepsze bryki. „Ford Racing", co zrozumiałe, oferuje tylko modele jednej marki. Jeśli ukończymy odpowiednią ilość wyścigów, do naszej dyspozycji oddane zostaną wszystkie: Fiesta, Escort, Focus, Puma, GT 90, Explorer i Taurus. Mało, nieprawdaż? Dla porównania: „Gran Turismo" - 300 samochodów, „Rally Championship" - ponad dwadzieścia, „Need For Speed 4", też coś koło dwudziestu (plus ściągane z Internetu). A produkt Empire? Prawie dziesięć, na dodatek wszystkie tej samej marki. I jak tu nie narzekać na monotonię. Sytuację mogłyby uratować trasy. I rzeczywiście, mamy wybór, tylko... wszystkie wyglądają prawie identycznie.

> ***„Nad wyglądem samochodów z pewnością bacznie czuwali specjaliści Forda"***

Spodobały mi się za to dwie inne rzeczy. Po pierwsze - sterowanie. Samochód zachowuje się dokładnie tak, jak powinien. Wyraźnie czuć różnicę między poszczególnymi modelami. Na przykład bardzo łatwo jest wywrócić wysokiego i jednocześnie wąskiego Ka. Mondeo jest bardziej stabilny, chociaż potrafi być nadsterowny. W bardzo realistyczny sposób oddano poślizgi, hamowania, przyspieszenia, prędkości.

Druga ciekawa sprawa to grafika. Jest niesamowita! Z pewnością nad wyglądem gry, a w szczególności nad modelami samochodów bacznie czuwali specjaliści z Forda. Bryki wykonane są szalenie dokładnie, zawierają mnóstwo zwracających na siebie uwagę detali. Przykładem mogą być felgi: jeszcze w żadnej innej grze nie widziałem tak dokładnie zrobionych kół. Zresztą, nie tylko koła; również światła, lusterka, szyby, znaczki, reklamy i masa innych szczegółów jest wspaniałą robotą grafików. Trasy również mile zaskakują swym wyglądem. Dopełnieniem grafiki są widowiskowe powtórki. I to właśnie dzięki nim gra zdołała mnie dłużej przytrzymać przy komputerze. Wyścig oglądany na ekranie komputera sprawia wrażenie, jakby nie odbiegał prezentacją od tego z telewizji.

W grze „Ford Racing" nie brakuje świetnej grafiki i realizmu. Jednak mała ilość samochodów i ogólna monotonia sprawiają, że bardzo trudno jest posiedzieć przy niej dłużej niż kilka godzinek. Szkoda...

KRZYCHOO

Za: Dość wysoki realizm i niezłe modele samochodów.

Przeciw: Monotonia: w grze nie dzieje się nic ciekawego.

Jako symulator Forda, względna. Jako samochodówka, kiepska.

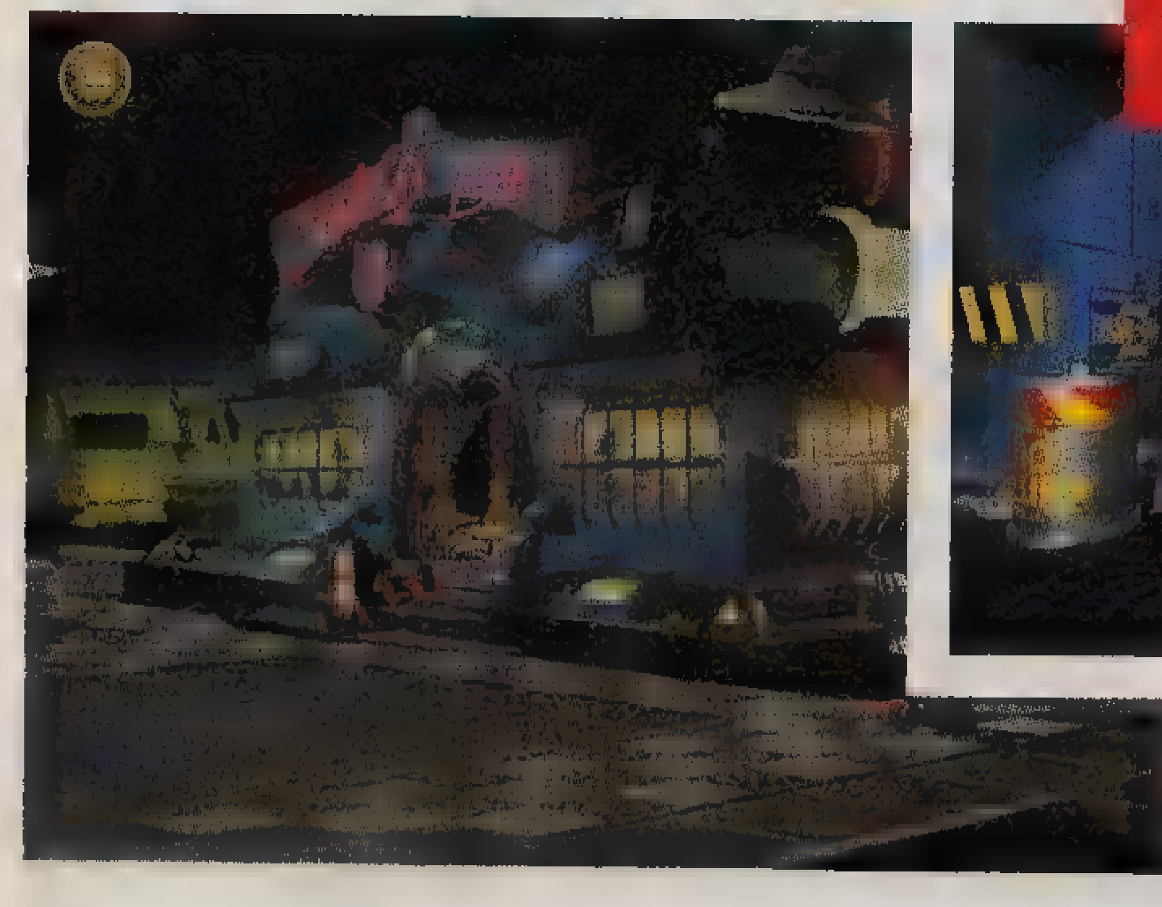
WERDYKT 70%

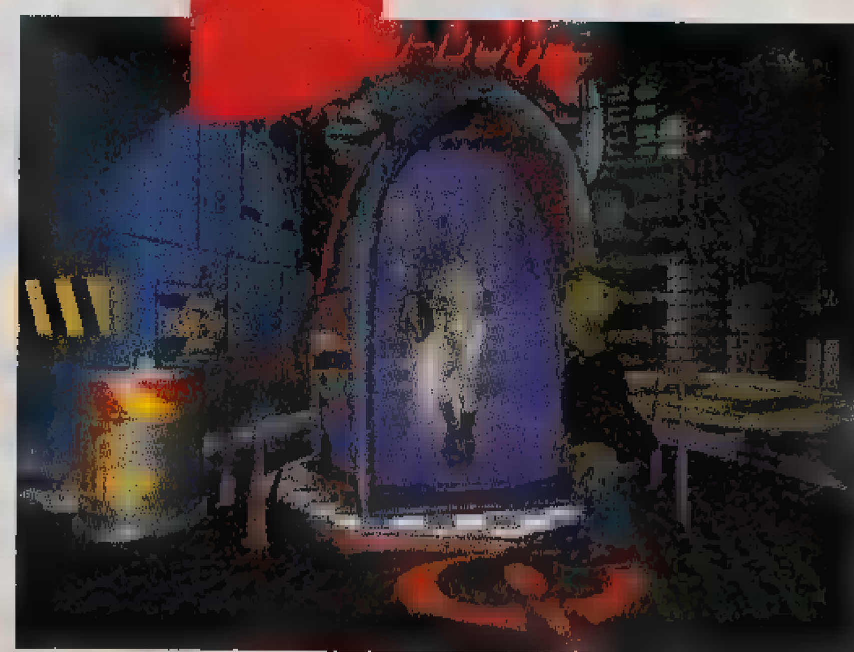
ALTERNATYWNE: NFS 4 90% | Driver 90%

FLOJD











Gigantyczna dawka humoru ubrana w niebanalną grafikę.

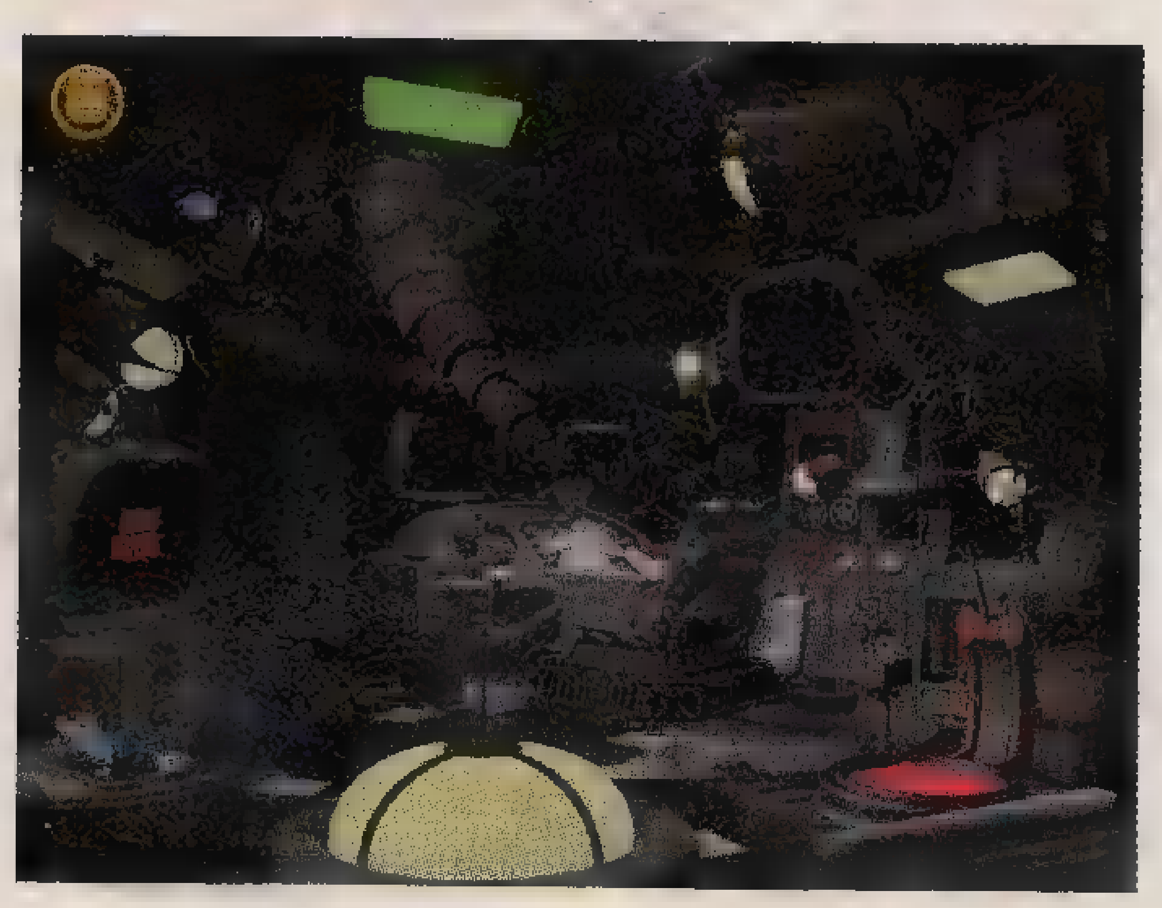
Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak powstały słynne kręgi wypalone w zbożu?

- Wydawca: **Adventure Soft**
- Producent: **Adventure Soft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CODA**
- Strona WWW: **www.adventuresoft.com**
- Wymagania: **P100, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Akcja „Flojda" rozgrywa się w odległym, totalitarnym świecie, rządzonym przez wielką korporację, której przewodniczy dyktator OmniMózg. Wszyscy mówią do siebie per „obywatelu", a z umieszczonych wszędzie megafonów co chwilę słychać głos przywódcy. Przypomina wszystkim, że to on jest najważniejszy, że ma być kochany, szanowany i wielbiony przez swych obywateli (heh...).

Także Ty jesteś jednym z mieszkańców tego pięknego świata. Masz na imię Flojd i pracujesz w Ministerstwie Galaktycznej Niepewności, w Wydziale Do Spraw Wypalania Kręgów w Zbożu. Twoja praca polega na podróżowaniu co pewien czas na Ziemię i... czynieniu szkód biednym rolnikom. Pewnego dnia poznajesz przepiękną Dolores, przez którą odmieni się całe Twoje życie. Tego wszystkiego dowiadujesz się podczas pierwszych kilku minut gry. W miarę postępów Twoja wiedza ulega powiększeniu, aż w końcu orientujesz się, że zostałeś wmieszany w wielką aferę, której finałem ma być obalenie totalitarnych rządów OmniMózgu. Mimo że na początku „Flojd" wydaje się być grą dla dzieci, to już po krótkim czasie stwierdzamy, że wcale tak nie jest. Jedynie śmieszna, okraszona cukierkowymi kolorami grafika, może przyciągnąć najmłodszych. Natomiast fabuła, poziom trudności zagadek, oraz dialogi powodują, że gra skusi głównie starszych graczy. „Flojd" w doskonały sposób parodiuje i ośmiesza totalitaryzm, biurokrację i dyktaturę: dialogi, wszelkie sytuacje i zachowania postaci w ogromnej większości wywołują uśmiech na twarzy grającego.

Grę obsługuje się bardzo prosto, za pomocą klasycznego interfejsu point & click. Widząc na ekranie bohatera, wskazujemy mu kursorem co ma robić, gdzie ma iść. W momencie gdy najedziemy na jakieś „aktywne" miejsce, statyczny kursor zacznie się animować. Flojd nosi ze sobą bardzo przydatną rzecz, zwaną Wyrocznią, która wygląda jak ręczny zegarek. Łączy ona w sobie funkcję encyklopedii (zawierającej wyjaśnienia pojęć spotykanych podczas gry), kieszeni na zebrane przedmioty, oraz podpowiadacza, mówiącego nam, jakie jest nasze obecne zadanie. Za pomocą Wyroczni możemy także zachowywać i ładować stany gry.



„Flojd" z trudem zmieścił się na czterech kompaktach, ale nie dlatego, żeby miał wspaniałą grafikę czy masę animacji. Główną przyczyną sporej objętości gry jest sześć tysięcy linii dialogowych (!) nagranych przez zawodowych aktorów. A co najważniejsze, wszystkiego słuchamy w naszym ojczystym języku! Gratuluję wytrwałości, która z pewnością musiała towarzyszyć polskim lektorom podczas lokalizacji gry. Jednak opłaciło się - efekt jest bardzo dobry!

Niestety, gra ma też kilka wad. Pierwszą z nich jest nie najwyższych lotów grafika. Pomimo że przedstawiony świat wygląda zgrabnie i zabawnie, to jednak jakość bardzo ucierpiała przez zastosowanie 256 kolorowej palety barw. Poza tym od czasu do czasu zdarzają się rozmaite bugi. Przykładowo, podczas rozmowy z inną postacią, powtarza ona dokładnie to, co przed chwilą powiedzieliśmy. Doszło także do tego, że główny bohater powiedział jedno zdanie po angielsku (to zastrzeżenie dla osób lokalizujących grę). Czasami również ktoś mówi do Ciebie „człowieku", mimo że Flojd jest Obcym. Jednak te drobne wady nie są w stanie przyćmić wysokiej grywalności i doskonałego klimatu towarzyszącego graczowi, który przypomina momentami doskonałą „Little Big Adventure". **KRZYCHOO**

- **Za:** Jakość polonizacji, 6000 linijek dialogów, wszechobecny humor.
- **Przeciw:** Wydaje się, że grafika ma tylko 256 kolorów - zdecydowanie za mało...

Niedostatki graficzne doskonale zastępuje zabawna fabuła, klimat i wysoka grywalność. Poza tym jest śmieszna!

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Little Big Adventure 2 · Grim Fandango

FORMULA 1 '99

Czy może być coś gorszego niż przygotowanie nowej gry w oparciu o stary engine?



Oto koszmar wulkanizatora...







Ile kilogramów wosku wylano na to cudo?

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Studio 33**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **take2.games.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Gra „Formula 1 '99" to doskonały przykład zmarnowanego potencjału drzemiącego w tak świetnej serii wyścigów. Nie dość że engine został nietknięty, to na dodatek kilka rzeczy uległo pogorszeniu. Żenada!!!

W 1996 roku, stworzono wspaniałą grę, ze śliczną grafiką i idealnie płynną animacją, traktującą o Formule 1. Nawet doskonały graficznie „Grand Prix 2" wyglądał przy „F1" jak stary, przeżarty rdzą maluch. Rok później przyszła kolej na „Formula 1 '97". Poprawiony engine i dodanie kilku ważnych opcji przyczyniły się do kolejnego sukcesu gry. Niestety, kolejne części nie potrafiły już powtórzyć sukcesu poprzedniczek. Za tak niefortunny bieg losu odpowiadała przede wszystkim zmiana składu odpowiedzialnego za developing. „Formula 1 '98" okazała się totalną klapą - przepisany stary engine, mnóstwo rażących niedociągnięć. Miałem nadzieję, że to tylko chwilowa niedyspozycja i że nic takiego się nie powtórzy... a jednak! Mimo wielu starań nie udało mi się odszukać w „F1 99" żadnych udoskonaleń w stosunku do poprzedniej wersji. Znalazłem za to mnóstwo byków oraz grafikę z połowy lat 90. Pierwszym niepokojącym sygnałem okazało się intro. Żałosne graficznie, krótkie i bez jakiejkolwiek oryginalności. Już poprzednie części pod tym względem prezentowały o wiele wyższy poziom. Później przyszła kolej na menu. Tu już się poważnie zaniepokoiłem. Żadnych fajerwerków graficznych - po prostu - na czarnym tle wypisane białą czcionką cztery pozycje: Quick Race, Grand Prix, Network i Load Game. Na początek wybrałem pierwszą. Moim oczom ukazało się kolejne,

> ***„Moim oczom ukazało się kolejne, równie proste i nieciekawe menu"***

równie proste i nieciekawe menu. Czy autorzy zapomnieli, że pecetowe karty graficzne oprócz czarnego i białego mają do dyspozycji jeszcze 16 milionów innych kolorów? Nic to - pomyślałem. Wybrałem tor w Monaco, Ferrari Michaela Schumachera i ruszyłem.

I kolejna porażka! Stoję na czerwonych światłach i czekam na start. Komentator odlicza: „five... four..." i w tym momencie, ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, wszystkie samochody ruszają z kopyta. Ale komentator, jak gdyby nic, odlicza dalej: „three... two... one... go!". Gdy wypowiada ostatnie słowo, wszyscy zdążyli już przejechać pierwszy zakręt. Zbiorowy falstart? Ciekawe? To jeszcze nie wszystko. Po incydentalnym początku zacząłem dokładniej przyglądać się grafice i w niedługim czasie doszedłem do wniosku, że gra wygląda niczym pierwsza część (przypominam - z 1996 roku), a momentami nawet gorzej. Zlikwidowano na przykład niesamowity bajer, którym było brudzenie się kół. Kiedyś, jeśli wjechaliśmy na trawę albo w piach, opony po chwili były całe upaćkane. Teraz błyszczą się, jakby były automatycznie myte. Czepiam się? Ależ nie! Ja po prostu daję pierwszy lepszy przykład i dowód na „uwstecznionty rozwój" grafików. Jeśli jednak przymknie się oko na wymienione wyżej wady, to w „F1 99" da się od biedy pograć. Jest to bowiem prosty arcade, który winni polubić mniej uzdolnieni kierowcy. Sterowanie jest bardzo przyjemne (dzięki Bogu autorzy nie próbowali tu nic zmieniać), inteligencja przeciwników do zaakceptowania, podobnie jak ilość dostępnych tras i team'ów. Właśnie dlatego nie wystawiam najnowszej wersji wyścigów F1 oceny 0%.

KRZYCHOO

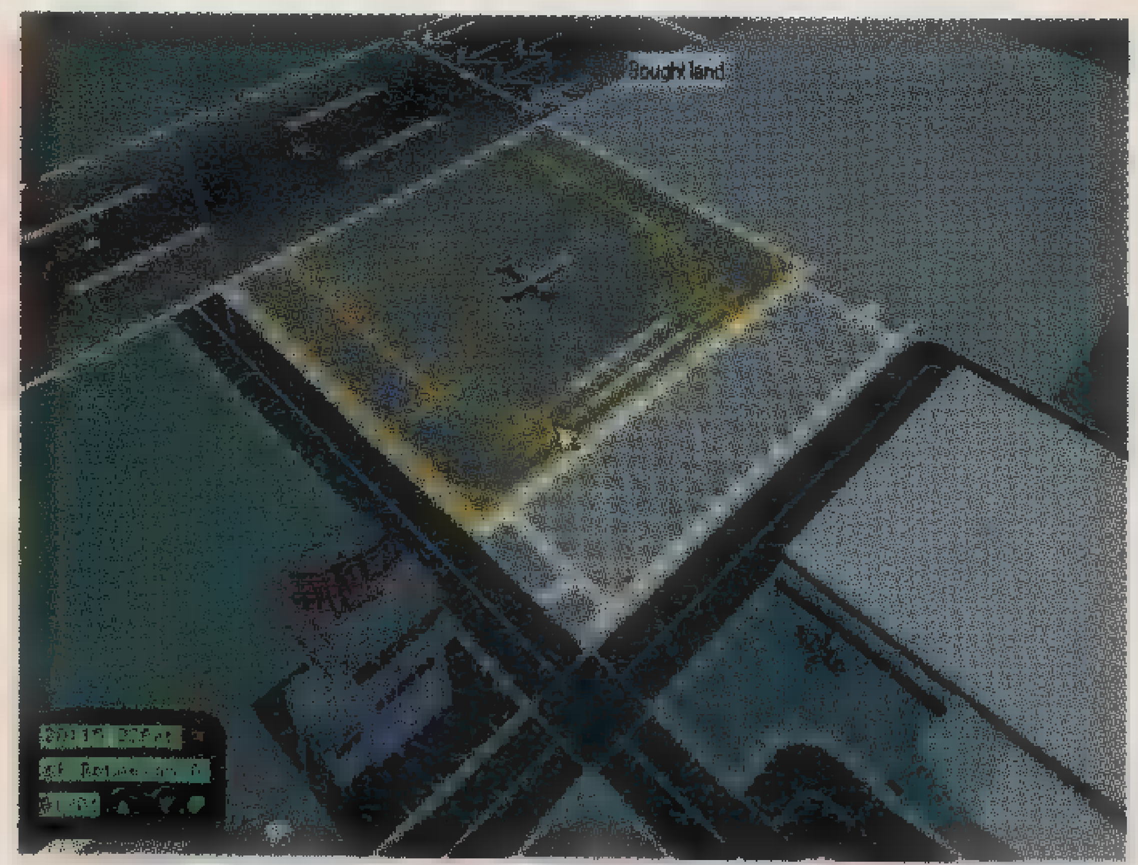
- **Za:** Proste sterowanie. Spora ilość tras i teamów.
- **Przeciw:** Grafika. Wtórność.

Nie dość że nic nie poprawiono, to wiele pogorszono. Mimo to nadal da się grać.

WERDYKT **61%**

ALTERNATYWNE: Formula 1 98 **82%** | Formula 1 97 **71%**

AIRPORT



Jeśli słodkie gierki z gatunku „Pizza Syndicate" czy „Airline Tycoon" Was nudzą i będziecie mieli ochotę na coś hardcore'owego... Zapraszam!



Puryzm graficzny i pedanteria ekonomiczna. Ot „Airport"!

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Take 2**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.take2games.com**
- Wymagania: **P260, 32 MB, Win 95/98**

Take 2 słynie ze swych produktów, a sławę tę zdobył w sposób dość spektakularny, dzięki szturmującemu listy przebojów produktowi Illusion Softworks. „Hidden & Dangerous" w zasadzie przesłonił niemal całkowicie inne produkty jakże płodnego wydawcy i chyba jeszcze przez moment tak będzie.

Nie jest to dla graczy najzdrowsze zauroczenie, gdyż umknąć nam może kilka całkiem niezłych produktów. Jednym z ciekawszych jest przedstawiony poniżej „Airport", który postawił przed nami ambitne zadanie wybudowania i zarządzania portem lotniczym o znaczeniu międzynarodowym. Rzecz jasna, tym razem nie znajdziemy tutaj pucołowatych buziek naszych doradców, czy podpitych jegomości cedzących whisky i dobre rady przy barowym stoliku. Gra Take 2 to ciąg magicznych tabel, zestawień, rachunków, przelewów, kontraktów etc. Mamy circa dwadzieścia milionów dolarów w kieszeni, zaczynamy od wykupienia sporego kawałka terenu i po chwili jesteśmy początkującym biznesmenem branży lotniczej. Teren, jaki wykupimy możemy zlokalizować w naprawdę dowolnej części świata. Do wyboru mamy wszystkie większe stolice świata (z naszą na czele!) - jest nawet piękna Islandia z Reykiawikiem! Po wyborze regionu i zakupie ziemi możemy spokojnie oddać się planowaniu naszego pierwszego portu lotniczego.

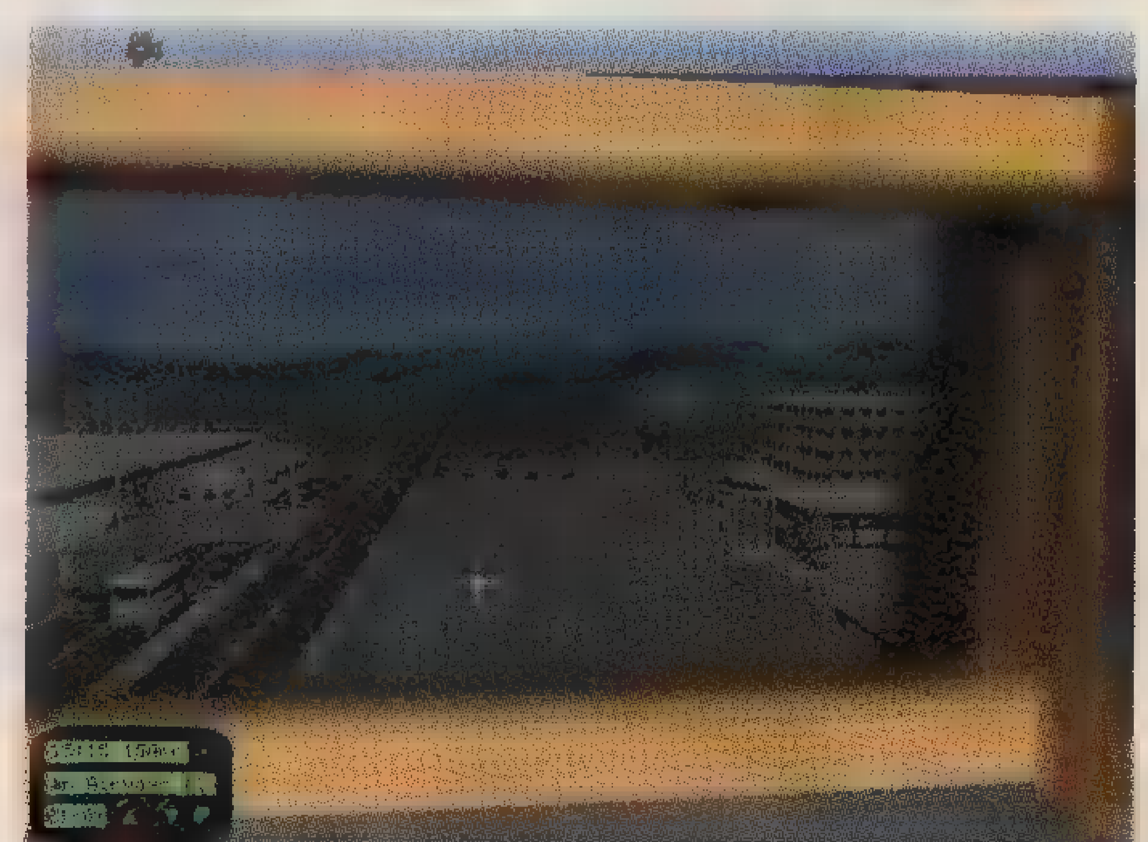
I tutaj dochodzimy do najdelikatniejszego w tej grze problemu. Całość naszych operacji budowania odzwierciedlono w środowisku 3D. Możemy więc zaprojektować układ terminali, obiektów obsługi technicznej czy pasów startowych. Ustawiamy je niczym klocki Lego, jesteśmy w stanie dowolnie obracać i zoomować, by stworzyć współgrającą całość. Komputerowy podpowiadacz choć nie wyjaśni wszystkiego, to bywa cennym sojusznikiem w rozpatrywaniu problemów typu „dlaczego do diaska te taksówki nie potrafią się zatrzymać" czy „parking dla samolotów? Kto to wymyślił?!". Gdy stworzymy już serpentynę dróg i terminali, możemy wreszcie pacnąć przycisk i rozpocząć prawdziwą grę. Teraz możemy zacząć rozkoszować się widokiem naszego dzieła... Nie, nie rozkoszować, co najwyżej z lekka sycić, bowiem wszystkie obiekty 3D cierpią w tej grze na typowy dla produktów „ekonomicznych" puryzm graficzny. Kwadratowe, betonowe, ładne niczym chwasty w butonierce, momentami wręcz porażają turpizmem. Muszę od razu zastrzec, że wszystkie spełniają swe funkcje wręcz wyśmienicie, ale brakuje im po prostu odrobiny estetyzmu. Dopiero konstrukcje za dziesiątki milionów baksów zaczynają nas radować wyglądem, ale przytłaczają gabarytami. Gdyby nie zoom, nigdy nie obejrzałbym w całości mego portu.

Nie mamy bezpośredniego wpływu na to, co

„Setki tabel i zestawień. Kochacie wypełnianie PIT-ów?"

dzieje się w powietrzu, ale dzięki zawieranym z liniami lotniczymi umowom poszerzamy naszą bazę połączeń przyciągając coraz więcej klientów. Dbając o odpowiednio wysoki współczynnik zadowolenia klientów, rozbudowujemy peryferia. Możemy bardzo głęboko ingerować w wewnętrzny układ terminali. Ustawiać można tu wszystko od pisuarów po automaty do coli.

Jak z powyższego wynika, „Airport" daje nam niemalże władzę absolutną nad wybudowanym obiektem. Ale władza ta jest dość poważnie ograniczona niedostatkami engine'u i faktem, że przez wierność realizmowi gra dość poważnie zawęża grono odbiorców. To zabawa dla rekinów ekonomii. **BLACK MAIL**





Mamy możliwość ingerowania w dowolny element wyposażenia.

Za: Duży realizm i wysoki poziom trudności.

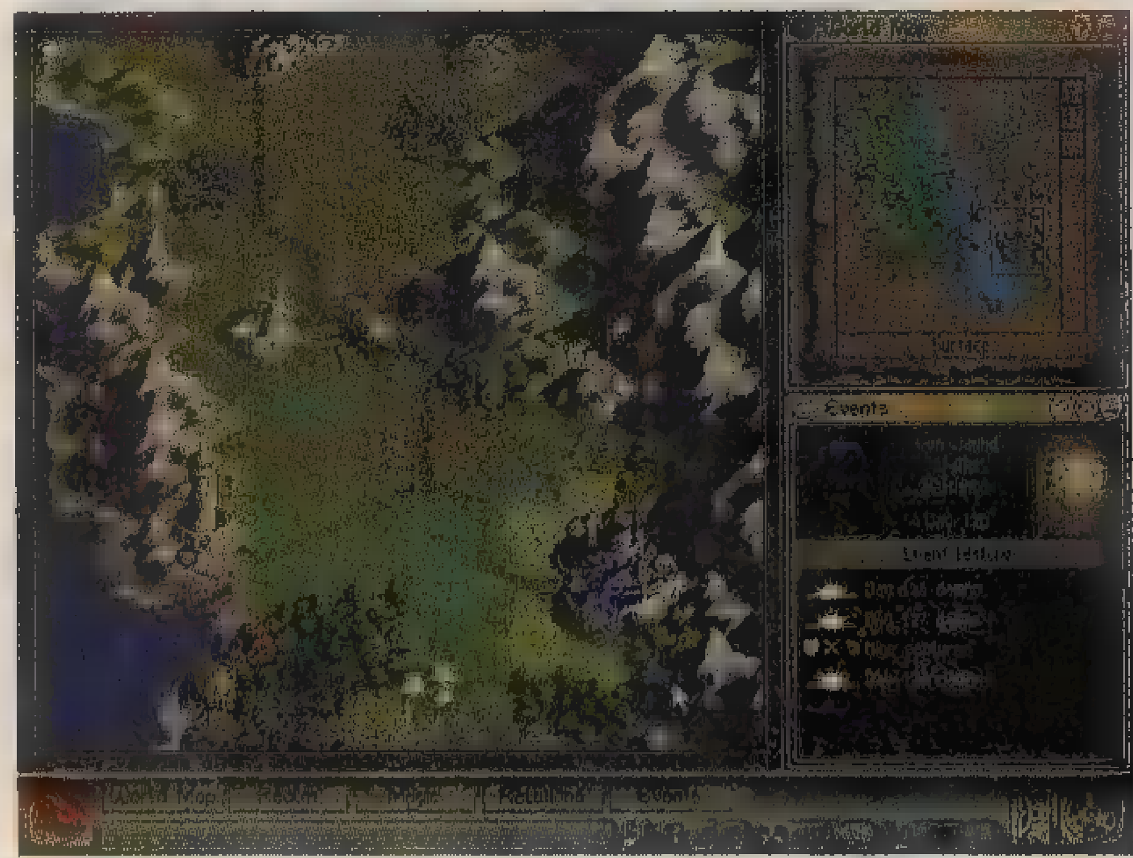
Przeciw: Słaba grafika i kiepskie udźwiękowienie.

ALTERNATYWNE ■ Airline Tycoon 82%

To już nie jest zabawa dla dzieci! „Airport" rzuca prawdziwe wyzwanie fanom realizmu.

WERDYKT **69%**

AGE OF WONDERS





Rzucanie czarów to jedna z najzabawniejszych zajęć w „AoW".

Maniacy strategii tak klasycznej, że aż jest to bolesne, mogą teraz zatrzeć łapska z ukontentowania.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **TalonSoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.talonsoft.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Gra „Age of Wonders" to jeden z nielicznych już produktów, w których twórcy rozpaczliwie walczą z tendencją robienia RTS-a nawet z Windowsowego „pasjansa". Czy jest to bój skuteczny? O tym będzie niniejsza rozprawa. „AoW" jest koktajlem gatunkowym. A jeśli do tego dodać, że mamy do czynienia z klasyczną turówką...

Naszym zadaniem jest wskoczenie w skórę pretendenta do tronu i odbicie go z (pokrytych łuską) rąk uzurpatora. Ponieważ wejdziemy w epokę elfów, trolli i innego paskudztwa, wokół nas zapłonie oktarynowy płomień magii i nie tylko mieczem przyjdzie nam wojować. Możemy wykreować swoją postać, przez co od razu poznamy sporą ilość parametrów charakteryzujących naszego gieroja. Przywódca (czyli my), operuje poważną ilością magii, która podczas walki jest bardzo przydatna. Celem jest podbicie całej krainy, co czynimy na modłę „Heroes of Might&Magic III" - zdobywamy miasta, przejmujemy artefakty, odwiedzamy opuszczone świątynie etc. Zarządzanie miastami odbywa się natomiast na zasadzie znanej nam z „Civilization", przez co graficznie produkt traci, a przeglądając ilość dostępnych budowli i jednostek szybko stwierdzimy, że brakuje mu rozmachu dzieła Meiera. Cała siła tego produktu leży gdzie indziej... Chodzi oczywiście



„Klasyczność rozwiązań nie lubi kapryśnych mód"

o prowadzenie boju. Zastosowano tutaj klasyczny rzut izometryczny na pole walki, który jest znacznie lepszym rozwiązaniem niż to, co znamy z „Heroes". Wszystko, co uda nam się wyprodukować w miastach łączymy w ośmioosobowe ekipy (jest to jedną z wad gry) i wysyłamy do walki. Możemy oczywiście zdać się na komputer, ale wtedy po prostu nie zobaczymy najciekawszej części gry. Dowodzenie oddziałami jest banalnie proste i sprowadza się do klikania i wskazywania celów, natomiast spory jest arsenał dostępnych nam środków. Od wysadzenia bramy po ciśniecie pioruna, staranowanie muru, po



Tutaj zarządzamy produkcją i zasobami.

ostrzał procarzy, uderzenie konnicą czy wreszcie wyrżnięcie mieszkańców już po złupieniu. Zabawa naprawdę jest przednia i przypomina stareńkiego „Master of Magic". Możliwość personifikacji gracza ma tutaj jednak tę wadę, że trzeba starannie przemyśleć, do którego oddziału się przyłączyć - śmierć naszego bobasa i kaputt, zaczynamy od ostatniego sejwu. Zarządzanie państwem zaś zbiega się do ściągania haraczu z podbitych miast i pobieraniu many od odkrytych wcześniej magicznych miejsc. Jedną z metod ratowania tego produktu jest dołączony doń bardzo funkcjonalny edytor scenariuszy, który z całą pewnością podnosi ocenę końcową. „Age Of Wonders" to typowy średniak, choć posiada w sobie sporo magii potrafiącej urzec starszych graczy. **JAGD 52**

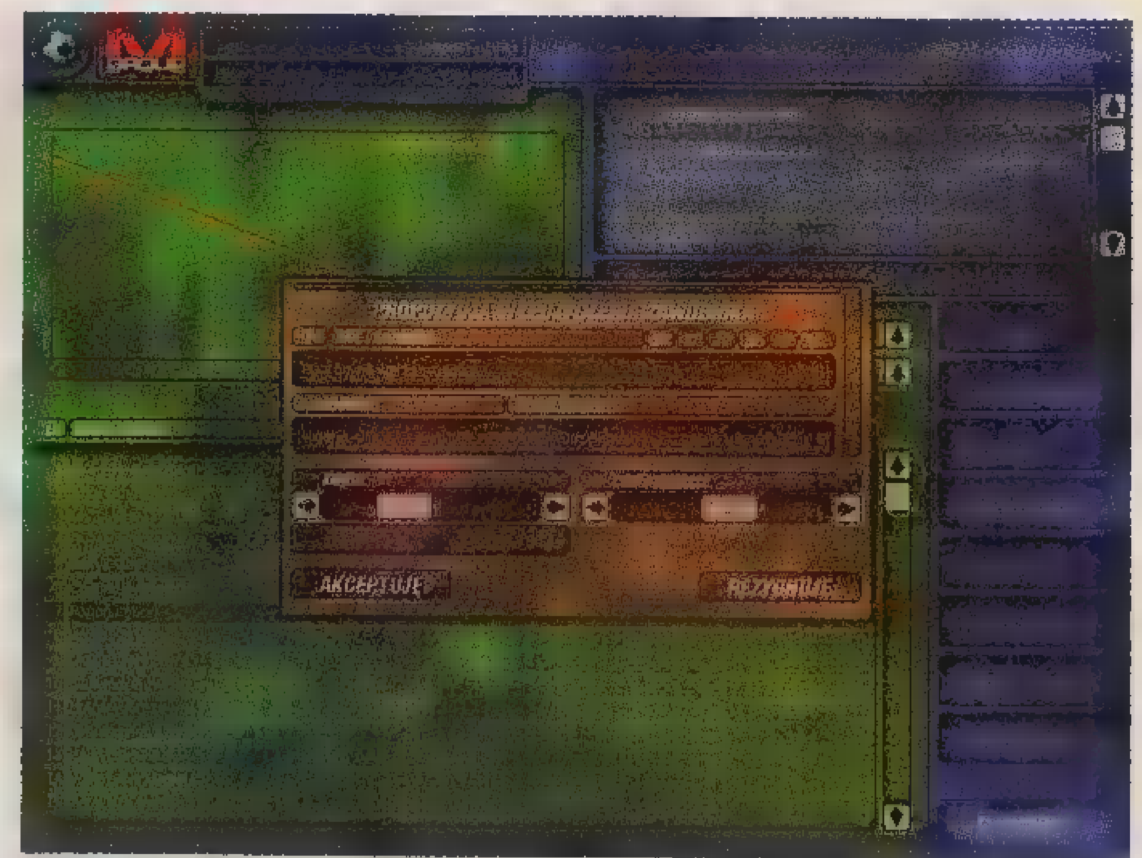
- **Za:** Łatwy w poznaniu i sprawnie zrobiony system rozgrywki, prowadzenie bitew.
- **Przeciw:** Z lekka zalatuje myszką, nie odkrywa niczego nowego.

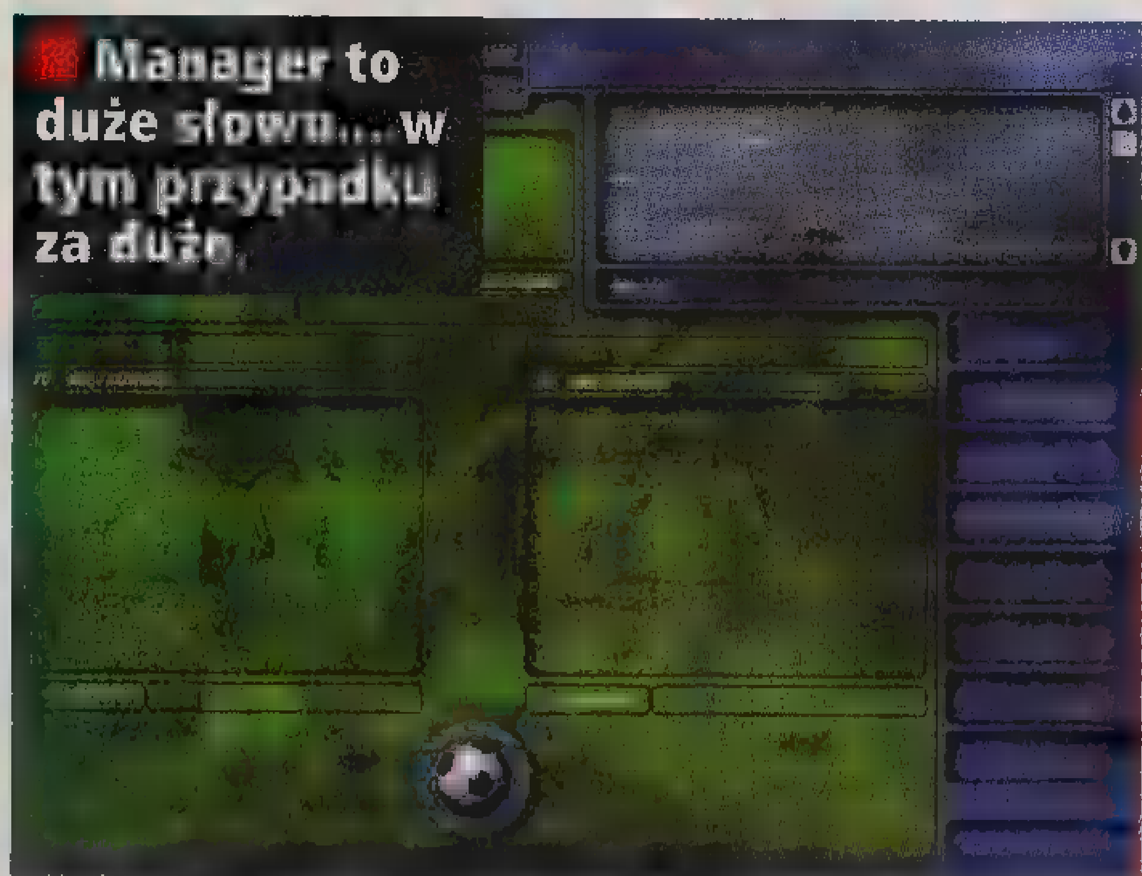
Produkt ciekawy, choć nie nowatorski. Może być doskonałą rozgrzewką przed większymi bestsellerami.

WERDYKT **72%**

ALTERNATYWNE: Master Of Magic, Warlords

LIGA POLSKA MANAGER 2000





Manager to duże słowo... w tym przypadku za duże.



Tony statystyk, kilogramy danych - trzeba prawdziwego maniaka!

Tak naprawdę dla polskiego kibica najbardziej interesująca jest nasza rodzima, (s)kopana piłeczka!

- Wydawca: **MarkSoft**
- Producent: **MGroup**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **MarkSoft**
- Strona WWW: **www.marksoft.com.pl**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Gra „LPM2000" umożliwia poprowadzenie (prawie) dowolnej drużyny polskiej, występującej w 3, 2 lub 1 lidze, aczkolwiek brakuje tu trzecioligowych rezerw drużyn grających w wyższych klasach (np. Odra II). Zamiast nich są drużyny czwartoligowe. Ciekawe, po co ta zamiana? Rozpoczynając grę oraz wybierając drużynę można określić, od której ligi chcemy rozpocząć zabawę. Dostępnych jest także kilka poziomów trudności.

Na początku powinniśmy postarać się o dopływ gotówki - musimy wybrać najlepszy kontrakt reklamowy, a także sponsorów. Jeśli cierpisz na nadmiar kasy, przydałoby się ją zainwestować (akcje przedsiębiorstw, rozbudowa stadionu i bazy szkoleniowej, oprocentowana pożyczka). Można też sprzedać/kupić/wypożyczyć zawodnika. Niestety, dalej jest już gorzej - posłużę się przykładami. Jako że grając w lidze, równolegle startuje się w Pucharze Polski i ewentualnie w europejskich pucharach (brak pucharu ligi), przyszło mi w 1/32 pucharu UEFA spotkać się z Malmoe FF. Na wyjeździe wygrałem 1:0, u siebie 3:1. Kto przeszedł do 1/16? Malmoe FF!!! Robiłem kilka razy load'a, ale za każdym razem, pomimo promujących mój zespół wyników, awansował przeciwnik. Jakoś to przeżyłem, ale potem... Pożyczyłem pewnej firmie forsę na procent. „Troszkę" się zdziwiłem, gdy wspomniana kasa nagle wyparowała, a po dłużniku nie było żadnego śladu! Być może firma przestała istnieć, ale możliwość taka nie jest w wyraźny sposób opisana w instrukcji. Gra potrafi też nagle, bez żadnego komunikatu wyskoczyć do Windowsa. Zauważyłem też problemy „LPM-a" ze „statystyką meczową" - gra nie potrafi podać rekordowych wyników, ale na szczęście to detal. Za to poważną sprawą jest zbyt mała możliwość ingerencji w ustawienia piłkarzy. Można wybrać tylko formację oraz indywidualne rozstawienie gracza (bliżej/dalej). Nie ma dokładnego podziału w formacjach na rozgrywających, lewych pomocników, libero, itp. Brak jest też taktyk. Niestety, w trakcie meczu nie wiadomo kogo zmienić i czy w ogóle potrzeba, bo nie ma żadnego systemu oceniania piłkarzy. Dlatego nie opłaca się robić zmian, bo na ogół i tak grają najlepsi (według statystyk). A jeśli zmieni się ustawienie drużyny, to traci się orientację, gdzie kto gra, bo zawodnicy podpisani są tylko numerkami. Na kolejną wpadkę autorów natrafiłem się przy okazji kontuzji zawodnika w trakcie meczu. Gdy w pierwszej chwili odmówiłem zmiany, nie mogłem jej później wykonać i musiałem przymusowo kończyć mecz w „10". I tak dochodzi się do wniosku, że menedżer ten należy raczej do tych mniej wymagających, a jedynym poważnym atutem skłaniającym do sięgnięcia po „LPM2000" jest liga polska. Ocena byłaby wyższa, ale te denerwujące i rażące błędy...

BARTEK

JAK „KUPIĆ" MECZ?

Na ekranie ukazującym składy zespołów należy najechać myszką na niewidzialną rączkę znajdującą się centralnie, pomiędzy nazwami drużyn (w czerwonym kółeczku na screenie). Niezłe, co?



Za: Liga polska, kupowanie meczów.

Przeciw: Mały wpływ na przebieg meczu, bugi, brak rezerw w niższych ligach.

Jeśli nie przeszkadzają Ci błędy, lubisz nieskomplikowane menedżery i kochasz ligę polską, to spróbuj.

WERDYKT **67%**

ALTERNATYWNE: Championship Manager 3 96%, LPM 98

FA PREMIER LEAGUE STARS

„FA Premier League Stars" to najnowsza piłka autorstwa EA Sports. Widać w niej wiele podobieństw do „FIFA '2000", ale „Stars" jest naszczęście zupełnie inną grą.



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**



Osławiona jedenastka... Zaraz, dlaczego jest ich tylko trzech?

Gra „FA Premier League" pozwala graczowi na poprowadzenie jednej z 20 drużyn angielskiej ekstraklasy. Tak więc rozgrywki dotyczą tylko Premier League oraz ewentualnie europejskich pucharów. Dziwne, że nie ma tu pucharu Anglii. Wszystkie nazwiska graczy są prawdziwe, ale to jeszcze nic w porównaniu z odwzorowaniem boisk. Są one oddane bardzo wiernie - po prostu świetna robota. Dzięki temu możemy sobie zafundować wirtualną przejażdżkę po stadionach Anglii.

Rzeczą, która całkowicie odróżnia tę grę od innych piłek, jest zawarcie systemu premiowania gwiazdkami po meczu. Polega to na tym, że prowadząc drużynę w lidze, po każdym spotkaniu jesteśmy rozliczani. Gwiazdki dostajemy za strzelone gole, wygranie/zremisowanie meczu czy też grę fair play. Następnie wydajemy je na indywidualne cechy piłkarzy, takie jak: podanie, prędkość, technika, strzał... I w taki właśnie sposób przez cały sezon budujemy drużynę. Tylko od nas zależy, w którego zawodnika chcemy zainwestować. Efekty naszej pracy widać na boisku. Lepsi piłkarze prowadzą piłkę tuż przy nodze (trudniej ją odebrać), skuteczniej grają. Niestety, po zakończeniu sezonu, w następnym startuje się znowu od zera... Oprócz ligi, jeżeli oczywiście zajęto się w poprzednim sezonie odpowiednio wysokie miejsce, bierze się udział w pucharach. Nie są to te znane, licencjonowane przez UEFA rozgrywki, jednakże na tyle odpowiadają tym prawdziwym, że wiadomo o co chodzi. Jest też nowy puchar, który swoją inaugurację będzie miał w zimie. Grają w nim mistrzowie wszystkich kontynentów. Prowadzenie drużyny w lidze jest bardzo ciekawe i przyjemne, ale brakuje tu jednej, bardzo ważnej rzeczy. Nie ma dostępu do takich danych, jak wyniki meczów pozostałych drużyn wraz z opisem meczu (kto strzelił gola, asystował, kto zarobił kartkę)! Jest to bardzo ważne, w końcu osiągnięcia innych drużyn też interesują gracza. Sama gra podobna jest do „FIFA-y". Już na pierwszy rzut oka widać, że zastosowano ten sam engine. Te same ruchy piłkarzy, podobne zachowania po strzeleniu czy też straceniu gola. Jednak główną różnicą jest zastosowanie zupełnie innego interface'u sterowania. Przy podaniach prostopadłych i strzałach pojawiły się paski siły. O wiele też trudniej skończyć standardową akcję - podanie ze skrzydła do wchodzącego napastnika i strzał. Nie wiedzieć czemu, gracze bardzo rzadko otrzymują podania w tempo. To jest największy błąd tej gry. Przy przyjmowaniu piłki zawodnik zawsze odwraca się w jej stronę, dzięki czemu bardzo, ale to bardzo zwalnia akcje. Nie ma płynnej gry, akcje są szarpane. Niestety, z błędów piłkarskich znalazłem jeszcze dwa - problemy ze spalonym pasywnym (sędzia gwiżdże



Klasyczne ujęcie z rzutu rożnego.



spalonego nawet wtedy, gdy zawodnik jest po drugiej stronie boiska i nie bierze udziału w akcji) oraz z bramkarzem. Niby broni dobrze (czasami wręcz w nieprawdopodobnych sytuacjach, a'la „FIFA"), ale prawie nie wychodzi z bramki przy sytuacjach „sam na sam". Jest to wręcz irytujące, gdy jesteś na 5 metrze, a bramkarz stoi i się patrzy. Niestety, nie uświadczysz też goli z dystansu. Warto także napisać o głupim komputerze, który w sytuacji sam na sam potrafi wycofać nagle piłkę do tyłu. Pocieszające jest to, że sędzia lepiej gwiżdże, niż jego odpowiednik-bandyta z „FIFA '2000".

Na koniec standardowa wiadomość dla gier EA Sports: profesjonalny komentarz, odpowiednia muzyka, bardzo dobra grafika i zadowalająca grywalność. Błędem „FIFA '2000" była możliwość przeprowadzenia 1001 bezbłędnych podań (bilard), bolączką „Stars" jest niemożliwość płynnego podawania. **BARTEK**

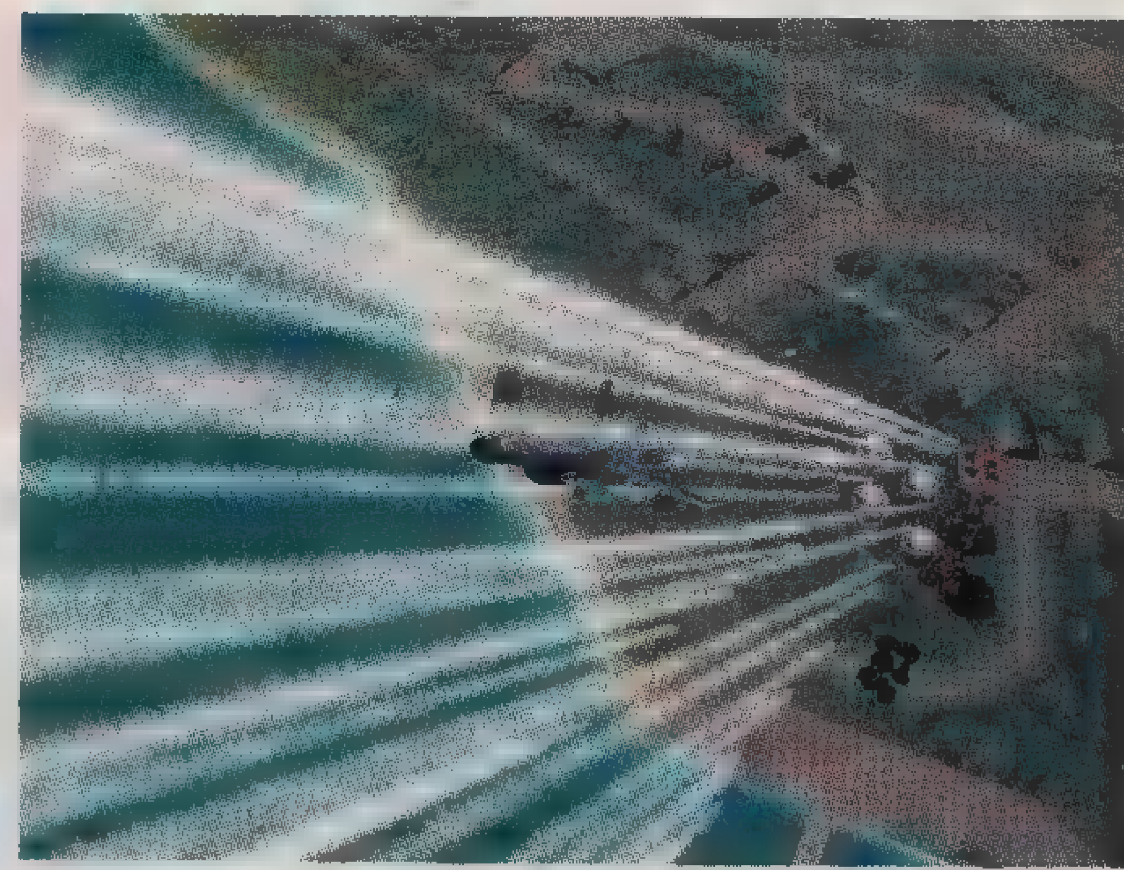
- **Za:** Grafika, muzyka, piękne stadiony, Premier Leaugue z wszystkimi szczegółami.
- **Przeciw:** Niedopracowane podania, brak danych o meczach.

Na pierwszy rzut oka „FIFA '2000". Za drugim rzutem ostatniego oka widać już jednak różnice. Warto spróbować!

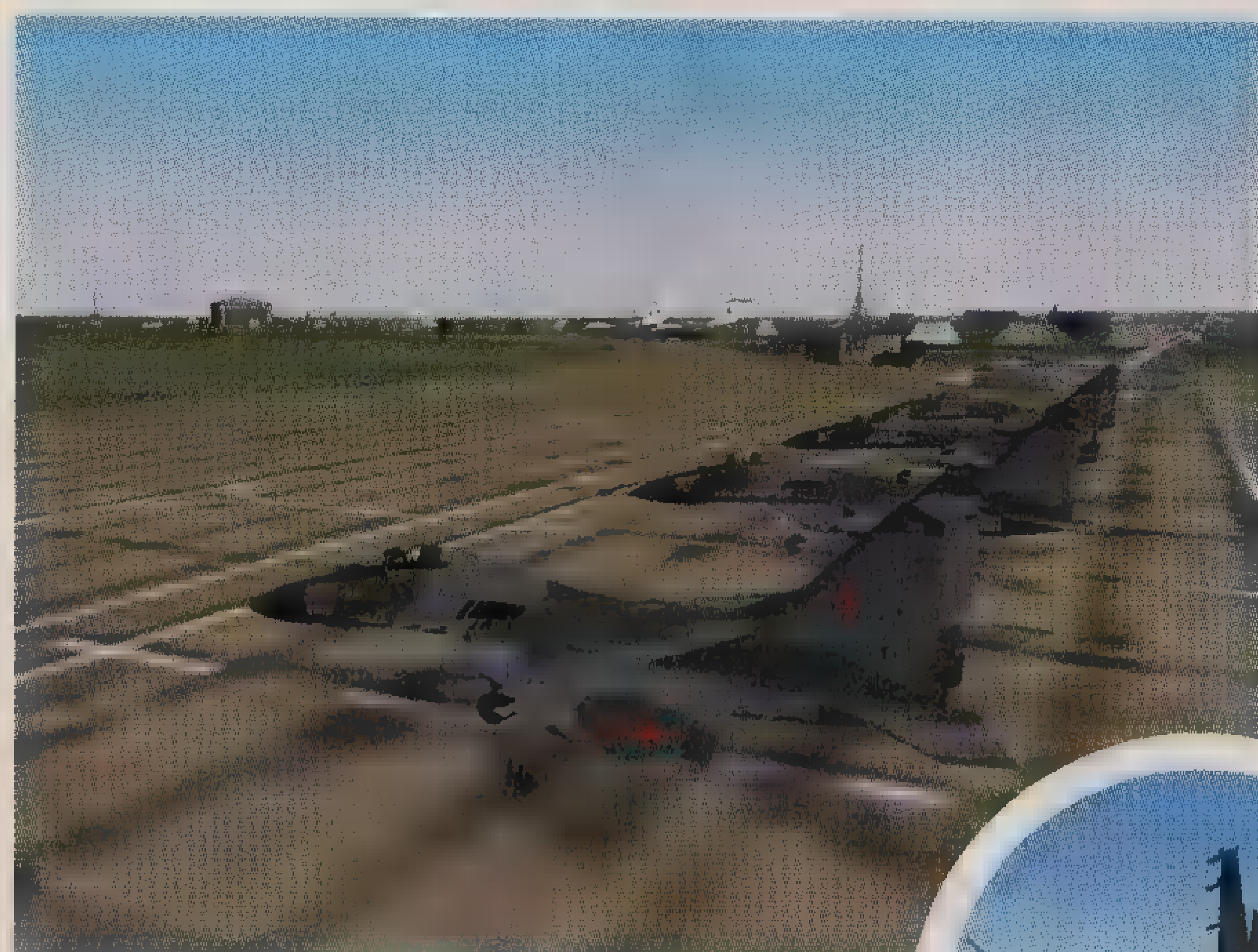
WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE: FIFA '2000 **90%** | WLS **75%**

FLANKER 2.0



Weterani proszeni są o przejście na tor nr 2! Powtarzam! Weterani proszeni są o przejście na tor... Co mi tu Pan z jakimś Falconem...!





Najlepszy wielozadaniowy samolot świata w pełnej krasie.

- Wydawca: **SSI**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.flanker2.com**
- Wymagania: **P166, 32 MB RAM, Win95/98, Karta 3D**

Era doskonałego produktu zwanego „Falcon 4" właśnie mija. Nie wiemy czy się z tego cieszyć, czy nie, ale najwyraźniej zachodnia maszyna jest zmuszona uznać prymat postsowieckiej konstrukcji, jaką jest odmłodzony Su-27.

Nawet symulatorowy światek musi przyznać, że to, czego dokonali ludzie z SSI, nie udało się całej ekipie Breżniewa. Wzbudzili szacunek do tak przeklinanych w naszym kraju konstrukcji radzieckich.

Gdy pięć lat temu na naszych hadekach pojawił się „Su-27" nikt nie przypuszczał, że na tak długo ustali światowe normy nowoczesnego symulatora. Weterani podniebnych podbojów wzdychali, widząc doskonale opracowany model fizyczny lotu i czekali na nowe objawienie. Był nim wspomniany „Falcon 4", ale wszystko wskazuje na to, że hegemonia tego tytułu właśnie dobiegła końca.

„Kurica nie ptica, Flanker nie zagranica"

Druga część SSI-owskiego produktu zachwyca nas dosłownie wszystkim. Po pierwsze, grafika. Standardy tak szeroko reklamowanego XXI stulecia, jak nigdzie znajdują tu swe ucieleśnienie. Wystarczy przyjrzeć się bliżej teksturkom na maszynie, ziemi, czy wreszcie doskonale wykonanym obiektom, które przyjdzie nam zdewastować. Wszystko to aż poraża pedanterią wykonania! Oczywiście nie ma nic za darmo - wymagania sprzętowe, jakie znajdziemy na pudełku, to tylko pobożne życzenie. Wskoczenie do kokpitu tzw. Flankera-B kosztować nas będzie przynajmniej 98 megsów RAM-u, nie wspominając o „skromnym" PII 450 na deser. Oczywiście karta 3D z 32 MB na pokładzie byłaby mile widziana. Elementy graficzne mają także ukryty smaczek - wszystkie napisy w kokpicie nakreślono cyrylicą i tylko mający pojęcie o języku naszych braci zza Buga, dadzą sobie radę. Sampling jest bardziej międzynarodowy. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy dalej...

Jak wspominałem na wstępie, znacznie poprawiono model lotu, co odbyło się kosztem naszej kieszeni. Maszyna w powietrzu zachowuje się poprawnie, ale momentami prowadzi się ją dość ciężko. Należy uważać przy małych prędkościach, a podchodzenie do lądowania bywa czasami katorgą (kto im budował te lotniskowce?!?). Co innego walka, jest piekielnie dynamiczna i potrafi trwać ułamki sekund, by zakończyć się w chmurze dymu. Symulacja maszyny doprowadzona jest do perfekcji, co przejawia się między innymi strefowością trafień. Uszkodzenia chociażby od odłamków eksplodującej w pobliżu rakiety, potrafią skutecznie zniszczyć nawet najlepszy system naprowadzania czy radar - awarie czasami są bardziej dramatyczne w skutkach niż natychmiastowe strącenie - agonia



trwa nawet kilkanaście minut.

Wielkim atutem „Flankera 2.0" jest możliwość pogrywania w sieci (choć silnie ograniczona wymaganiami technicznymi) - kilkanaście maszyn w powietrzu i gigantyczne emocje towarzyszące lataniu nad terenami byłego ZSRR, oto plusy tego rozwiązania.

Ten produkt można polecić każdemu, zaś dla miłośników podniebnych łowów jest pozycją obowiązkową. Nie znających języka i alfabetu Rusinów pocieszyć mogę tym, że polski dystrybutor - firma Optimus - doskonale przetłumaczył dość opasłą instrukcję, w której będzie można znaleźć dosłownie wszystko. **BLACK MAIL**

- [illegible] Jakość wykonania, niewygórowana cena.
- [illegible] Gigantyczne wymagania sprzętowe, ograniczony „internacjonalizm".

Bardzo dobry produkt, za niezwykle przystępną cenę.

WERDYKT 86%

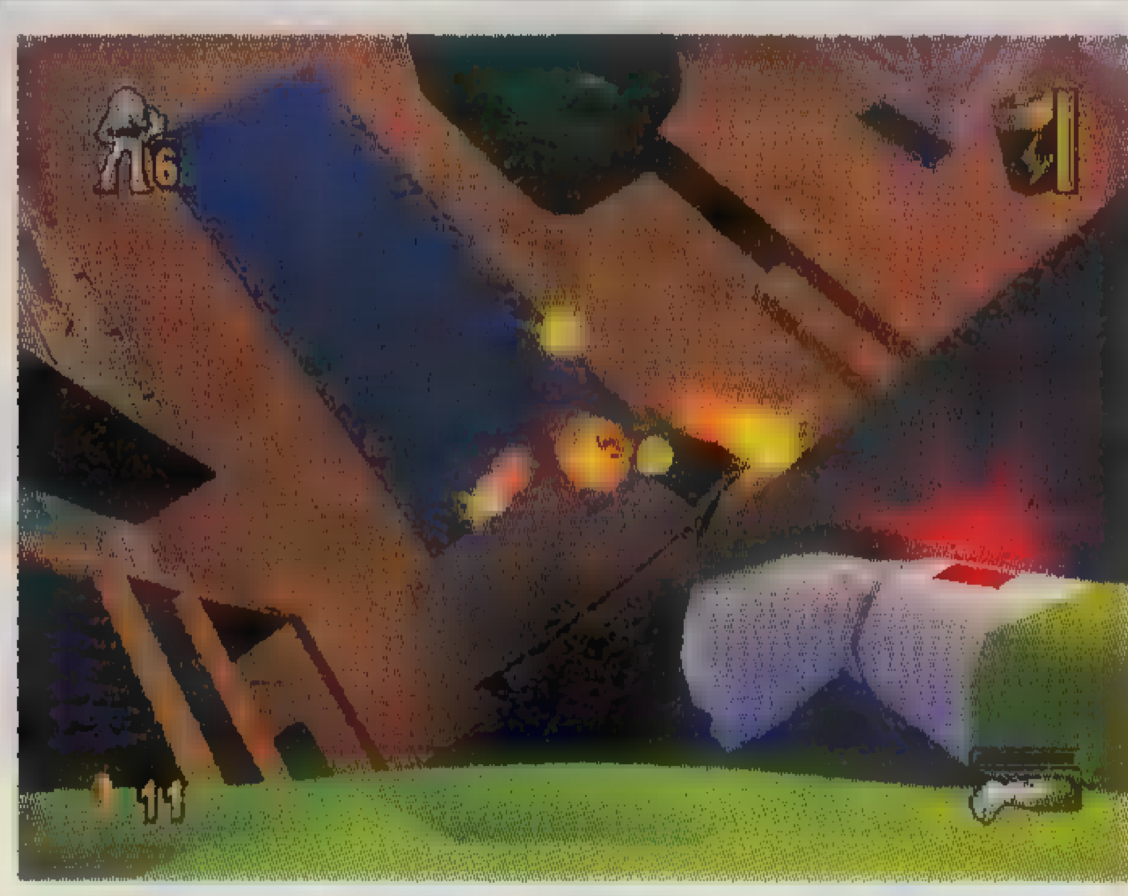
ALTERNATYWNE: USAF 77% | F22 Lighting III

TOY STORY 2

Zabawki wszystkich stron świata - łączcie się!



Film jest jednak znacznie lepszy!



- Wydawca: **Disney Interactive**
- Producent: **Pixar**
- Cena: **199.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**

Jeszcze do nie dawna myślałem, iż najgorsze, co może spotkać człowieka, to praca w redakcyjnym zgiełku. Z tego błędu wyprowadziła mnie prosta, acz przyjemna platformówka, „Toy Story 2". Zabawki - one to dopiero mają życie...

Prawdopodobnie wszyscy, którzy czytają teraz ten tekst, mieli okazję zaznajomić się z przesympatycznymi bohaterami „Toy Story 2", toteż rozpisywanie się nad nimi nie ma większego sensu. Dosyć powiedzieć, iż akcja gry rozgrywa się w momencie, kiedy Woody pod nieobecność Andy'ego zostaje porwany przez chciwego kolekcjonera zabawek. Ty, drogi graczu, wcielając się w plastikowe ciuszki Buzza Lightyeara, musisz uratować przyjaciela nim Andy wróci z obozu kowbojskiego.

„TS2" należy do opanowanego przez trzeci wymiar gatunku platformówek. Umieszczona za plecami Buzza kamera będzie pilnie śledzić jego poczynania przez 15 różnorodnych leveli (dom Andy'ego, podwórko, plac budowli). Buzz został wyposażony w bogaty wachlarz ruchów - szereg rodzajów skoków, strzelanie (możliwość korzystania z celownika), wspinanie, zjeżdżanie po linach, a także atak z obrotu. Cała rozgrywka sprowadza się do zebrania jak największej ilości Pizza Tokens (specjalnych monet w kształcie pizzy), które zdobyć można wykonując rozmaite zadania - np. skolekcjonować dla świnki Hamm 50 monet, odszukać ucho dla Mr. Potato Head, czy odnaleźć świnki Bo Beep.

Muszę przyznać, iż w „TS2" gra się bardzo przyjemnie. Rozgrywka wciąga, kolorowy świat urzeka, filmiki między levelami rozmieszają do łez, a ogrom poziomu zwala z nóg. Gra jednak przepełniona jest masą błędów, które zmusiły mnie do drastycznego obniżenia oceny. Pomijając już grafikę (która nawet na akceleratorach Voodoo potrafi wyświetlać „krowie" piksele), łamiące się tekstury, czy złą pracę kamer, największą wpadką autorów jest brak wyważenia trudności poziomu. „Toy Story 2" dla młodszej części „widowni" (dla której przecież jest dedykowana) jest po prostu za trudna. Niektóre skoki są na tyle złośliwe, że ich wykonanie wymaga anielskiej cierpliwości i dużej ilości czasu. Jakby tego było mało, stan gry można zapisać jedynie po zdobyciu tzw. Pizza Token.

Jak zatem „Toy Story 2" wypada w ogólnym rozrachunku? Skłamałbym pisząc „gra warta każdych pieniędzy". „TS2" to solidnie wykonany, rzemieślniczy produkt, który dla małych - naprawdę zawziętych - graczy może stać się przyczyną wielu mile spędzonych godzin. Jednak tym, którzy cenią w dobrze skonstruowanej grze znacznie łatwiejszy poziom plus wartości intelektualne, zdecydowanie odradzam zakup. **GROOVY**

Ciekawa i wciągająca, aczkolwiek za trudna dla małych dzieci.	WERDYKT **63%**





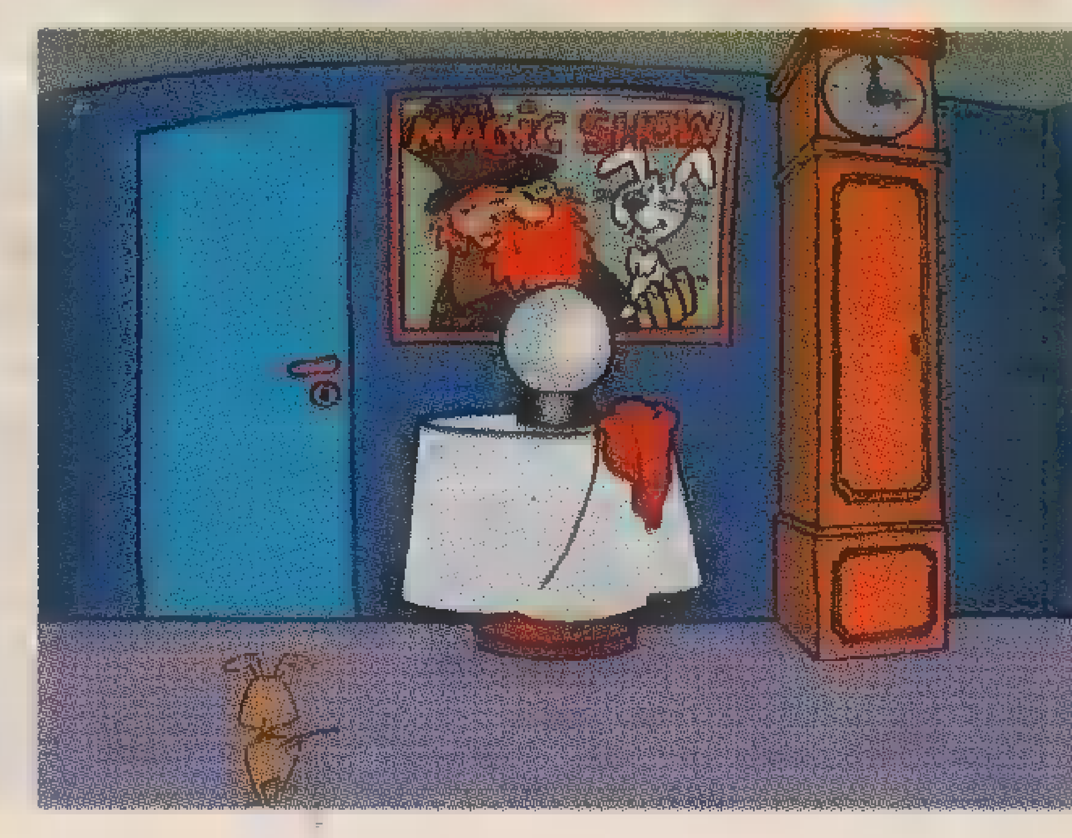
ZWARIOWANY CZARODZIEJ

- Wydawca: **Savannah**
- Producent: **Savannah**
- Cena: **39.00**
- Dystrybucja: **CODA**

Świetna gra dla dzieci, która wciągnie je na pewno w wir zagadek, łamigłówek i świat bajek, a ich rodzicom da choćby kilka chwil relaksu i odpoczynku od ukochanych pociech.

Zaczynasz grę jako mały chłopiec, który jedynie... chciał wyciągnąć kolegę na podwórko. Niestety, nie ma go w domu, a Ty musisz sprawdzić, czy uda Ci się go odnaleźć. Za pomocą czarodziejskiej różdżki możesz korzystać z pomocy psa, myszki albo muchy i przybierając ich postać, prowadzić poszukiwania po całym domu pełnym zakamarków i tajemniczych miejsc. Sytuacja jest wyjątkowa, ponieważ sprawcą całego zamieszania jest... czarodziej.

Gra nie powinna znudzić ani rozczarować żadnego malucha, bo łączy w sobie mnóstwo różnych elementów: poprzez prościutkie łamigłówki i zagadki po dość skomplikowane myślowe łamańce. **MALEŃSTWO**



CREATURES 3

Oto przed nami kolejny odcinek znanej już gry, będącej w zasadzie symulatorem sztucznej inteligencji.



Zakręcona grafika i niebanalna idea gry. Oto wielkie atuty „C3".

- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **Creature Labs**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Optimus**

Jeśli chcecie odrobinę pogłówkować, a przy tym macie choć trochę cierpliwości, wyobraźni i... zdolności wychowawczych, ta gra jest wymarzona na długie, zimowe wieczory.

Trzeba przyznać, że jedynie one są istotkami przyjemnymi. Oprócz nich istnieją bowiem jeszcze inne rasy: tajemnicze, lecz przyjaźnie usposobione Ettiny i podłe Grendele, które raczej nigdy nie podadzą Wam pomocnej dłoni. Natkniemy się również na inną formę życia - Aldriveny. Na starcie masz do wyboru: gotowe, małe stworki, które znają już zasadnicze reguły samozachowawcze lub jajka, z których wyhodujesz i wykształcisz od podstaw swoje maluchy. Teraz masz olbrzymie pole do popisu. Żeby móc się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć je mówić i kojarzyć słowa. Musisz im przekazać, jak jeść i jak np. bić się. Gdy osiągną wiek dojrzały, będą gorliwie szukać partnera, a gdy już go znajdą, no cóż... będą z tego dzieci. Małe odziedziczą po rodzicach kod genetyczny. Gdy chciałbyś sam przejść się po świecie i porozglądać, bez męczącego czasami towarzystwa, istnieje taka szansa - zostawiasz Norny w Pokoju Do Nauki. Potężna machina do „znęcania się" doskonale się nimi zajmie i podczas Twojej nieobecności wbije im trochę przydatnych zasad.

Świat „Creatures 3" dzieli się na odrębne strefy połączone serią korytarzy i przejść. I tak, zaczynając od terytorium Nornów, przybywamy do terenów dżungli, pustyni i przestrzeni morskiej, gdzie nasi wychowankowie „docierają" swoje móżdżki, znajdując się w trudnych sytuacjach. Na pewno się nie nudzą, natykając się za każdym krokiem na rozmaite zabawki, pojazdy, dziwne machiny kosmiczne. Istnieje także najważniejsza (dla nas - najciekawsza) przestrzeń „inżynierii materiałowej". Tutaj możesz twórczo zająć się modyfikacją istnień za pomocą eksperymentów medycznych i chemicznych. „Creatures 3" daje Ci możliwość zostania Bogiem w skali mikro!

W porównaniu do poprzednich wersji poprawiono grafikę i ulepszono system sztucznej inteligencji. Nasi podwładni zachowują się bardzo naturalnie. Creature Labs wykonało kawał dobrej roboty i naprawdę nie ma się czego wstydzić. „C3" potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. I na pewno nie będzie to czas bezpowrotnie stracony. **MALEŃSTWO**



Zapachniało Frankensteinem...

WERDYKT

Naprawdę niezwykła gra dla szukających intelektualnych wyzwań.

82%

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

NOWOŚCI

■ Najnowsze serie produktów 3Dfx-a, czyli Voodoo 4 i 5 reklamować będzie... Lara Croft! Mamy nadzieję, że produkt tej renomowanej firmy nie będzie wymagał silikonowych „wstawek".

■ nVidia i S3 zawarły siedmioletni pakt, w ramach którego wstrzymane mają zostać wszelkie sprawy roszczeniowe związane z wykorzystywanymi technologiami i co więcej, obie firmy postanowiły rozpocząć pełną współpracę w projektowaniu nowych „dopałek". I co Pan na to, Herr 3Dfx?

■ Zdesperowanych informujemy, że od 17 lutego będzie do nabycia pełna wersja systemu Windows 2000. Dla mnie valium proszę...

■ Polski dystrybutor Abita - firma BIOS wprowadziła na rynek nową wersję płyty głównej BE6 (ver. II) z Soft Menu III. W ofercie tej firmy znaleźć także można kartę graficzną TNT 2 z poprawioną obsługą wyjścia TV.

PŁYTOTEKA

Jeśli znajdujesz się na hardware'owym rozdrożu i nie wiesz co zrobić, właśnie trzymasz w ręku solucję dla Twoich dylematów.

■ Producent: **Abit**
■ Dystrybucja: **BIOS**
■ Cena: **WX6 - 625 zł (z VAT)**
BF6 - 630 zł (z VAT)

Dziś pomożemy Ci wybrać płytę główną, a przy okazji rozstrzygniemy ostatecznie problem, jaki przeżywa każdy ściubiący z trudem zarobioną kasę. Na rynku coraz częściej pojawiają się płyty, których autentyczna zawartość skwapliwie ukryta jest za magicznym hasłem „all-in-one".

Kuszą ceną i faktem, że zabudowano na nich kartę graficzną (najczęściej już z akceleratorem) i muzyczną. Koszt takiego „combosa" jest czasami wyższy od „zwykłej" płyty o 20-50 złotych. Czy warto? Odpowiedź poniżej.

Przykładem płyty „all-in-one" jest produkt Abita - WX6. Płyta pracuje z procesorami Celeron na slocie PPGA - tylko i wyłącznie. Najnowsze procesory tego typu są wspaniałą (i dość tanią) alternatywą dla „silniejszych" braci. Płyta obsługuje jednostki do 500 Mhz (oczywiście tylko tzw. wersje A, z cache L2). Fanów podkręcania informuję, że zainstalowano na niej najnowszy chipset Intela - i810, w związku z czym możliwości zmiany taktowania zostały poważnie ograniczone. Wadą rzucającą się od razu w oczy jest zaledwie 256 MB RAM, jakie możemy na niej zainstalować oraz brak portów ISA, co powoduje, że starsze modemy czy karty muzyczne musimy wyrzucić za okno. Plusem jest zaimplementowana obsługa UDMA66, przez co najnowsze dyski twarde pokażą swoje prawdziwe możliwości. Powoli dochodzimy do sedna, owego magicznego „all-in-one". Na pokładzie zamontowano kartę dźwiękową Vortex AU8808, która swoimi możliwościami przypomina nieco Sound Blastera 64. Mamy standardowe wyjścia i wejście na mikrofon - klasycznemu graczowi w pełni to wystarcza, a w zawiązku z powolną ewolucją pecetowych kart dźwiękowych, takie rozwiązanie nie wymaga stałego upgreadowania. Najważniejszym problemem jest za do dopalacz 3D. Co prawda jego RAMDAC taktowany jest zegarem 230 MHz, ale wąskim gardłem okazują się być 4 MB pamięci. To stanowczo za mało. Jeśli do tego dodamy, iż na płycie nie ma klasycznego złącza AGP, to powoli zaczynamy powątpiewać w słuszność zakupu.

Innym produktem jest klasyczna BF6 ze Slotem 1. Obsługuje 768 MB RAM, procesory od Celerona 200 po PIII 600 MHz i posiada 6 slotów PCI, jeden ISA oraz AGP x1,2. Niewątpliwie minusem tego produktu jest brak obsługi UDMA66. W obu przypadkach zastosowano system Soft Menu na biosie Awarda. Dzięki niemu na płycie nie uświadczysz zworek, ■ ustawianie procesora to sprawa pięciu minut. Overclockerzy do boju! Tym bardziej, że BF6 działa na klasycznym i sprawdzonym chipsecie 440 BX. Jest to jedna z najprzyjemniejszych informacji, jakie mogą nas uradować.

Jeśli szukacie odpowiedzi na pytanie zadane na wstępie muszę wyznać z bolesną wręcz szczerością, że produkty z serii „all-in-one" nie cieszą się moim szacunkiem. Niska konfigurowalność maskowana przystępną ceną niekorzystnie wpływa na parametry wydajnościowe sprzętu. Płyty tego typu idealne są do biur, gdzie Word i Excel niepodzielnie okupują „okna" strasząc z rzadka Pasjansem. Dla graczy to raczej ślepy zaułek.

JAGD 52

KONKURS

NAJLEPSZE JEST TNT O PORANKU! WYGRAJ JE U NAS!

Firma **BIOS** i **GK** organizują konkurs dla Czytelników! Nagrodą jest 32 MB dopalacz - **Riva TNT 2**. Aby wziąć udział w losowaniu, należy wyciąć poniższy kupon, nakleić go na KARTKĘ POCZTOWĄ (baardzo istotne) i odpowiedzieć na poniższe pytanie:

KTO JEST PRODUCENTEM CHIPSETU, NA KTÓRYM OPARTA JEST TA KARTA?

No, a potem oczywiście przyklejcie znaczek i wyślijcie na adres redakcji: **Warszawa 04-202, ul. Marsa 6, z dopiskiem TNT2**. Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 25 marca 2000 r. Ogłoszenie wyników w numerze majowym 5/2000.

KONKURS GK

RIVA TNT 2

PAD NIE PAD?

Nasi pecetowi kumple orzekli, że fanatyk rozrywki komputerowej, jeśli oczywiście nie jest posiadaczem konsoli, bez pada doskonale sobie poradzi. Do czasu jednak, gdy...

- Producent: **Destiny**
- Dystrybucja: **Manta**
- Cena: **(022) 643 54 20**

Po przykrych doświadczeniach z różnego rodzaju domowej roboty przejściówkami do padów z PSX na PC, postanowiliśmy poruszyć na naszych łamach temat tych jakże nie docenianych peryferiów. W sukurs przyszła nam firma Manta, która wprowadziła na rynek serię padów przeznaczonych dla naszego kochanego „blaszaka". Fani joy'ów niech zerkną niżej.

DESTINY D3 JOYPAD

Na pierwszy ogień idzie zabawka, którą pokochają maniacy spod znaku „Quake'a" i tym podobnych, wywrotowych gier. Ośmiofire'owy pad, wykonany z solidnego, czarnego plastiku dobrze leży w dłoniach, a jego solidne wykonanie wzbudza zaufanie. Mamy tutaj dwa klasyczne „fajerki" ukryte pod spodem (palce wskazujące znajdą zajęcie) i sześć klawiszy na górze. Można je dowolnie zdefiniować, zaś cztery z nich wspierają największy bonus od producenta - tryb HAT. Po jego włączeniu możemy rozglądać się po pomieszczeniu, w którym znajduje się nasz wirtualny odpowiednik. Na tym nie koniec - istnieje tutaj opcja TURBO, za pomocą której można znacząco przyspieszyć ruchy naszego gieroja. Oczywiście każdą z nich jesteśmy w stanie aktywować lub wyłączyć w dowolnym momencie. Wszystkie przyciski można programować dzięki dedykowanym sterownikom znajdującym się na dołączonej do pada dyskietce. Pad prezentuje się dobrze, zaś jego eksploatacja przebiega bezproblemowo. Jedyne zastrzeżenia dotyczą przycisków pod spodem, które są trochę toporne i działają zbyt miękko. Podobnie jest z „przepustnicami" umieszczonymi w górnej części pada. Wymagają one od użytkownika dużego wyczucia. Polski dystrybutor dołącza bardzo funkcjonalną, prostą w formie i treści instrukcję w naszym ojczystym języku. Dzięki niej nie powinno być kłopotów z instalacją urządzenia.

DESTINY D2 JOYPAD

Ta konstrukcja bazuje na rozwiązaniach zastosowanych w poprzednim modelu, lecz jest znacznie uboższa w tzw. wodotryski. To klasyczny pad z opcjami TURBO i HAT, lecz bez przepustnic. Brakuje tutaj także możliwości dowolnego zdefiniowania klawiszy, choć wraz z padem dostarczone zostały sterowniki. Mamy więc w ręku produkt przeznaczony dla klasycznego użytkownika, któremu wystarcza fakt posiadania takowego urządzenia, a jego uniwersalizm zaspokaja podstawowe potrzeby.

DESTINY D1 JOYPAD

Najbardziej prosta z przedstawianych konstrukcji. Klasyczny czarny plastik, cztery przyciski „fire" umieszczone na górze i klasyczny już, występujący we wszystkich przedstawianych dzisiaj padach zintegrowany kursor. Nie ma tutaj dolnych guziczków „fire", ale za to są obecne opcje TURBO i RESET. Pad jest nieco mniejszy, łatwiej mieści się w dłoni i ogólnie sprawia wrażenie dość kruchego - co zresztą przy dłuższym użytkowaniu okazuje się być totalną pomyłką. Urządzenie charakteryzuje się dużą wytrzymałością, niestety przypłaca to czułością na nasze poczynania - czasami wydaje się, że nie reaguje wystarczająco szybko na pacnięcia klawiszy.

DESTINY D5 & D4 JOYSTICK

Obie konstrukcje są z technicznego punktu widzenia niezwykle do siebie zbliżone. Bazują na tej samej obudowie i poza kilkoma detalami, zewnętrznie niewiele się od siebie różnią. Za to ukryte w środku technikalia rzutują na cenę (i ocenę) obu produktów. D5 to bardzo zaawansowana konstrukcja, posiadająca kilka interesujących rozwiązań. Przede wszystkim można go używać przy braku pedałów (stery kierunku) jako zintegrowany sterownik do symulacji. Dzięki opcji skręcania drążka, można nadać maszynie dowolny kierunek wykorzystując fakt emulowania sterów kierunku. Mamy tutaj nawet wbudowaną przepustnicę i możliwość dowolnego zaprogramowania wszystkich fire'ów. Podobnie, jak w przypadku padów i tutaj znajdziemy opcję HAT, pozwalającą na rozglądanie się po kabinie samolotu czy... kolejnych levelach dowolnej strzelaniny 3D! Wersja D4 została znacznie zubożona i w zasadzie poza tak klasycznymi rozwiązaniami, jak umieszczenie na drążku przycisku „fire" oferuje tylko przeniesioną z poprzedniego modelu przepustnicę. Stanowi na pewno ciekawą alternatywę dla mniej zasobniejszego w gracza.

Oba wyżej wymienione urządzenia sprawowały się podczas testów bardzo dobrze i tylko ich tzw. toporność spowodowała, że mieliśmy pewne obawy podczas eksploatacji. Wynikały one z faktu, że dość trudno było przewidzieć właściwą reakcję sprzętu i dostosować do niego własną siłę. Przyciski reagowały natychmiast, ale mały zakres ucisku powodował, że nawet brak klasycznego kliknięcia sprawiał wrażenie, iż sprzęt nie reaguje. To w zasadzie jedyny minus testowanych urządzeń. Cała reszta to w zasadzie same plusy. Przyjemny layout, trwałość i ergonomia, przy dość niskiej cenie powodują, że wymienione powyżej produkty powinny znaleźć spore grono odbiorców. Wszystkie produkty dostarczone przez firmę Manta w swojej klasie prezentują się naprawdę nieźle. Wykonano je dość starannie, dbając o to, by potencjalny klient mógł długo cieszyć się ich użytkowaniem.

BLACK MAIL

PS. A co odwiecznego dylematu pecetowców... W zasadzie nie kochamy padów, mamy do nich stosunek dość ambiwalentny, lecz spróbujcie tylko popykać w najnowszą „FIFA" na klawiorce, a potem podłączcie PSX-owego „szczura". Efekt potrafi zadziwić wszystkich twardzieli.

NOWOŚCI

- AMD zaprezentował procesor Athlon taktowany zegarem 1,1 GHz, wykonanym w miedzi w technologii 0,10m mikrona. W tym samym czasie Intel pokazał PIII taktowane 1 GHz, lecz procesor zrobiony jest jeszcze z aluminium. W wielkim wyścigu AMD wyszedł na prowadzenie.
- Firma Seagate wprowadziła na rynek nowe dyski twarde standardu ATA II. Mają pojemność ponad 30 GB i prędkość obrotową talerza 7200 obr/min. Dyski tej serii są ok. 15% szybsze od starszych modeli i oferują znacznie wyższy poziom bezpieczeństwa danych.
- A propos Win2000. Podano do wiadomości, że następca W98 posiada około... 63 tysięcy (sic!) błędów. Nie ma jak test na żywym organizmie.
- GigaByte, firma doskonale znana nam z wytwarzania płyt głównych tym razem weźmie się za produkcję... kart graficznych! A wszystko oparte na chipsecie G400.
- Firma Ati wypuściła kartę Rage Fury Maxx (64 megsy na pokładzie), której parametry zdają się zagrażać największym liderom na rynku dopałek - z GeForce na czele.
- Wieści z 3Dfx-a nie napełniają nas optymizmem. Straty finansowe firmy w rozliczeniu za trzeci kwartał ubiegłego roku wyniosły 32 mln. dolarów.
- Ponoć nowa odsłona doskonale zapowiadającego się emulatora N64 na PC (chodzi o UltraHLE) została zoptymalizowana pod kątem współpracy z kartami 3Dfx. OpenGL rządzi!
- Bardzo ciekawie prezentuje się nowa seria produktów firmy Diamond (dopałki) o oznaczeniu Viper II+ Z600. RAMDAC 350 MHz i 128 MB pamięci na pokładzie. Czy to jest jeszcze karta, czy już stacja graficzna. Cenę pominiemy milczeniem.

Oto bracia, którzy wprowadzili „Aliens vs Predator" na ekrany naszych monitorów. Czas zmierzyć się teraz z prawdziwym przeciwnikiem - żądnym krwi dziennikarzem. Czy Rebellion wyjdzie z tego obronną ręką?

REBELLION
JASON I CHRIS KINGLSEY

ROZMAWIAŁ: KIERON GILLEN

Dlaczego po przygodzie z Jaguarem postanowiliście powrócić do „Aliens vs Predator"?
Chris: Było tyle rzeczy, które chcieliśmy zawrzeć w wersji na Jaguara, ale nie mogliśmy już nic więcej wcisnąć do czteromegabajtowego kartridża. Ludzie z Fox Interactive byli i tak zachwyceni - uznali to za pierwszą porządną grę stworzoną na podstawie jednego z ich filmów. Wtedy oznajmiliśmy im, że potrafimy dokonać jeszcze więcej. Poza tym jesteśmy ogromnymi fanami filmów z serii „Aliens" i „Predator".

Muszę teraz zadać sakramentalne pytanie. Która z postaci jest Wam najbliższa?
Chris: Predator. Nie, Alien. Nie... Marine. Każda z tych postaci jest pod pewnymi względami doskonała i podobnie jak w przypadku posiadania trójki dzieci, trudno jest stwierdzić, które kocha się bardziej.
Jason: To tak, jakby dyskutować o tym, które zwierzę najlepiej sprawdza się w walce. Wszystko zależy od sytuacji, otoczenia oraz... umiejętności gracza.

Chociaż „AvP" to bardzo brutalna gra, w której co chwila jakiś człowiek traci głowę, nie wywołała takiej wrzawy jak na przykład „Kingpin". Czy wyjaśnieniem może być horrorowo-fantastyczny scenariusz?
Chris: W „AvP" nic nie dzieje się bez uzasadnienia - to jest dla nas bardzo ważne. Gracz walczy o przetrwanie swojego gatunku. Wszystkie postacie biorą aktywny udział w walce. Nie ma w naszej grze postronnych osób. Wszyscy potrafią odpłacać pięknym za nadobne i nie stronią od tego. Gra powstała w oparciu o filmy przeznaczone dla widzów dorosłych i jest skierowana do bardziej „dojrzałych" graczy.
Jason: Poza tym jest to czysta fantazja. Nie sądzę, by nawet najmniej rozgarnięta osoba mogła wziąć walkę z obcymi na stacji kosmicznej za coś realnego.

A jakie jest Wasze zdanie na temat horroru? Jaka jego dawka stanowi już przesadę i czy ktoś posunął się już za daleko?
Jason: Wspaniałą rzeczą w grach jest to, że potrafią wciągnąć bez reszty, w sposób niedostępny żadnemu innemu medium - nawet filmowi. Jestem pewien, że jest taki moment, kiedy każdy mówi „dość, nie chcę już tego oglądać". Ja sam nie oglądam horrorów, ale lubię thrillery akcji. Jednak czasami podział pomiędzy nimi często zależy od subiektywnego spojrzenia. Wiele filmów posunęło się zbyt daleko; wystarczy obejrzeć „Mechaniczną pomarańczę" czy „Deathrace 2000". Każdy z tych filmów był w swoim czasie ocenzurowany lub wywołał prawdziwą furorę, ale w porównaniu z tym, co można obecnie uzyskać dzięki efektom specjalnym, sprawiają wrażenie łagodnych.

Czy są jakieś tematy, które uważacie za tabu, jeżeli chodzi o tworzenie gier?
Jason: Wszystko, co zawiera elementy brutalności wobec „Bogu ducha winnych" lub nie biorących udziału w konflikcie osób postronnych, walka z którymi nie mieści się w ramach logiki rozgrywki.

Po długiej pracy nad grą tworzoną w oparciu o licencję, czy „Gunlok" stanowi dla Was szansę przedstawienia bardziej osobistej wizji?
Chris: To dla nas doskonała okazja. Jest to właśnie ta gra, którą chcieliśmy stworzyć już od dawna.
Jason: Praca nad produktem licencyjnym ogranicza nieco kreatywność. Nie można zanadto oddalić się od podstawowych idei licencji. Tworząc własną grę i „swoje" postacie, ograniczenia zależą tylko od nas i w każdej chwili można je zmodyfikować.

Jak dotąd „Gunlok" był projektem finansowanym „wewnętrznie". Dlaczego obraliście tę drogę?
Chris: Kiedy producenci się zbiorą, często narzekają na wydawców, na to, jak we wszystko się wtrącają i jak uniemożliwiają producentom tworzenie gier zgodnie z ich pomysłami. My mieliśmy szczęście, jeżeli chodzi o naszych wydawców. Fox udzielił nam ogromnego wsparcia i jestem pewien, że tak będzie dalej. Doszliśmy do wniosku, że nadszedł czas na odrobinę samodzielności. Postanowiliśmy zacząć tworzyć coś zupełnie własnego.
Jason: Chodziło nam o sprawdzenie się. Nadal będziemy współpracować z wydawcami nad ich tytułami, ale praca na własny rachunek zapewni nam większą kreatywność. Zespoły pracujące nad naszymi projektami są poza tym mniejsze, a terminy bardziej elastyczne.

Na ile obawiacie się tego, że nie odniesiecie sukcesu?
Chris: Dlaczego tak mamy podchodzić do sprawy? Wszyscy w Rebellion jesteśmy graczami i regularnie kupujemy gry w sklepach. Stanowimy więc pewną reprezentację rynku. „Gunlok" to taka gra, którą sami chętnie byśmy kupili dla siebie.

Wydawcy słyną z tego, że lubią się wtrącać w proces produkcji. W jakim stopniu, Waszym zdaniem, zmieniłby się „Gunlok", gdybyście od początku skorzystali z finansowania jakiegoś wydawcy?
Chris: Każdy wydawca jest inny. Niektórzy chcą, aby projekt opierał się na jakiejś licencji. My doszliśmy do wniosku, że nadszedł czas, aby niezależnie zacząć tworzyć materiał licencyjny. Przecież większość udanych licencji zaczęło swój żywot jako oryginalne gry - na przykład „Mario" czy „Sonic".
Jason: Uważam, że określenie „wtrącają się" jest zbyt mocne. Wydawcy chcą chronić swoje inwestycje i zupełnie słusznie chcą mieć wpływ na proces produkcji.

Roboty w grach na PC nie mają zbyt rozbudowanej osobowości, jeżeli nie liczyć stojących za nimi sił. Czy sądzicie, że „Gunlok" zmieni ten obraz?
Chris: To jest naszym celem.

Jednak w japońskich grach roboty mające określoną osobowość, są częstym zjawiskiem. Z kolei, niektóre elementy „Gunloka" wydają się mieć dalekowschodnie korzenie. Czy było to celowe działanie?



Jason (z lewej) zdobył ostatnio tytuł Pociągającego Kawalera w jednym z magazynów dla pań.

KIM, U LICHA SĄ...

JASON I CHRIS KINGSLEY

Pracują w: Rebellion

Historia: Początki kariery Jasona datuje się od napisania w wieku 18 lat kilku bestsellerów dla dzieci. Chciał zrobić z nich gry, aby ludzie nie mogli oszukiwać i zaglądać na koniec po rozwiązanie. Tymczasem Chris był programistą- amatorem, który sam montował własne komputery.

Poprzednie gry: Przed założeniem Rebellion Jason pracował nad stroną wizualną w parodii „Najeźdźców z kosmosu" pod tytułem „Better Dead Than Alien". Ich pierwszą wspólną grą był „Alien vs Predator" Jaguara, którego w zeszłym roku wskrzesili w wersji na PC. Zakończyli również prace nad konwersją na PlayStation gry „Rainbow Six" autorstwa Red Storm.

Obecnie pracują nad: „Gunlok"

„X-Box zapowiada się na doskonałą maszynę. Wydaje mi się, że może otworzyć rynek PC. Sądzę, że korzystne dla wszystkich jest to, że żadna platforma nie uzyskała całkowitej dominacji. Monopole to przekleństwo.”

Chris: W „Gunloku” można znaleźć tak wiele rozmaitych inspiracji, że trudno byłoby wskazać jeden z nich. Wiele pomysłów pochodzi bezpośrednio od członków zespołu. Ogólna idea była rezultatem naszej „burzy mózgów” w pobliskim pubie. Następnie pomysł został dopracowany i przetworzony przez cały zespół, nabierając kształtu, który już niedługo będziecie mogli samo zobaczyć.

Jak dotąd staracie pracować nad produktami dla jednego formatu - pierwszy „AvP” powstał wyłącznie na Jaguara. Potem zrobiliście wersję na PC i na tym koniec. Czy sądzicie, że takie podejście daje lepsze rezultaty? Czy kompromisy niezbędne przy pracy nad projektem wieloplatformowym prowadzą do gorszych efektów?

Chris: Jedną z głównych kwestii związanych z projektami wieloplatformowymi jest to, że formaty te są bardzo od siebie odmienne. Tego rodzaju gry mogą być wspaniałe, ale wymagają dużego wysiłku, koordynacji oraz dużych zespołów - co jest kłopotliwe w przypadku niewielkich firm. Rebellion stopniowo się powiększa, a zaczynają pojawiać się nowe, potężniejsze formaty, więc nie będzie to stanowiło dla nas zbyt wielkiego problemu. Zawsze chcemy uzyskać jak najlepsze efekty.

Jakie jest Wasze zdanie na temat X-Boxa i jak wpłynie on na rynek gier na PC?

Chris: X-Box zapowiada się na doskonałą maszynę. Wydaje mi się, że może otworzyć rynek PC dla wielu nowych użytkowników.

Jason: Sądzę, że korzystne dla wszystkich jest to, że żadna platforma nie uzyskała całkowitej dominacji. Monopole nie są najlepsze z punktu widzenia konsumenta. Spójrzmy prawdzie w oczy, gdybyśmy byli jedynym producentem gier na świecie, moglibyśmy robić to, co tylko by się nam żywnie podobało! Przerażająca wizja.

Czy śledzicie rozwój konsol następnej generacji?

Chris: Oczywiście. Konsole kolejnej generacji są dla nas niezwykle istotne. Zawsze, wraz z Rebellion, staraliśmy się dotrzymywać kroku rozwojowi technologicznemu. Jednak za wcześnie jest mówić o szczegółach.

Gdybyście mogli cofnąć się w czasie i poradzić coś sobie samym, kiedy byliście młodsi, co by to było? Dlaczego?

Chris: Aby zawsze oceniać ludzi według tego, co robią, a nie co mówią. Na świecie jest cała masa ludzi, którzy dużo gadają i niewielu takich, którzy to realizują. Natomiast nie chciałbym zmieniać nic w swoim życiu - nawet tych rzeczy, które się nie udały. W pewnym sensie więcej można nauczyć się nieudanych przedsięwzięć niż z sukcesów. Popełnianie błędów i uczenie się na nich to istotny element rozwoju. Poza tym można ostrzegać ludzi, ale jak każdy rodzic o tym wie, oni i tak zrobią wszystko po swojemu.

Kogo najbardziej podziwiacie w branży gier i dlaczego?

Jason: Jest wielu naszych kolegów po fachu, o których warto by wspomnieć i dlatego nie da się nikogo wyróżnić. Trzeba pamiętać, że „w tym fachu” pracuje wielu utalentowanych ludzi, którzy nie są w świetle jupiterów. Ciężko pracują a media o nich nie wspominają. Są to milczący bohaterowie tej branży - programiści, artyści i projektanci.

Jakie gry miały wpływ na „Gunlok” i „Aliens vs Predator”?

Jason: Praktycznie każda gra, z którą się stykamy wywiera na nas wpływ, nawet jeżeli stwierdzamy jedynie „cóż za okropny interfejs użytkownika”. Musimy pamiętać o tym, aby nasz nie był tak skopany. Byłaby to naprawdę długa i nudna lista! Najważniejsze jest to, że konieczne jest stworzenie odpowiedniej atmosfery, którą buduje grafika, dźwięk i prezentacja. Atmosfera może być wynikiem osobistych doświadczeń, obejrzanego filmu lub wysłuchanego fragmentu muzyki.

Jak zareagowaliście na wieść o nominacji do nagrody BAFTA?

Chris: Cały zespół był totalnie zaskoczony, zdziwiony i zachwycony! Taka nominacja to wspaniała rzecz. Najbardziej ucieszyła się nasza mama! Zabraliśmy cały zespół do Londynu na kolację i doskonale się bawiliśmy - część zdjęć z tej imprezy można obejrzeć na naszej stronie. Dobrze byłoby coś wygrać, ale zawsze jest następny rok...

Jason: Specjalne podziękowania należą się zespołowi BAFTA za zorganizowanie tego wszystkiego!

Wracając do gier, czy nie uważacie, że nie wszystkie możliwości, jakie niesie ze sobą oprawa dźwiękowa są do końca wykorzystywane, biorąc pod uwagę fakt, że najbardziej nastrojowe gry ostatnich lat charakteryzowały się właśnie doskonałym wykorzystaniem sfery audio?

Chris: Oczywiście. Dźwięk był ogromnie istotny przy tworzeniu „AvP”. Ma ogromny wpływ na nastrojowość gry. Zawsze będziemy przykładać dużą wagę do oprawy dźwiękowej. Jednak pozostaje jeszcze wiele do zrobienia.

Jakie możliwości widzicie w tej dziedzinie? Co sądzicie o pomyśle tworzenia wyłącznie gier opierających się na dźwięku, które byłyby przeznaczone dla niewidomych graczy?

Chris: Ogromną przyjemnością jest obserwowanie, jak ludzie grają w „AvP” - Motion Tracker wprowadza ogromne napięcie. Niektórzy gracze nie chcą wchodzić do jakiegoś pomieszczenia, gdyż słyszą w nim Obcego. Gry dźwiękowe dla niewidomych? To zupełnie odjazdowy pomysł, jednak spróbuj sprzedać go wydawcy...

Czy nie cyniczne będzie stwierdzenie, że dźwięk jest nie w pełni wykorzystywany w grach, gdyż nie widać go na screenshotach? Czy oszałamiające obrazki są warunkiem odniesienia sukcesu?

Chris: To prawda, że screenshoty zawsze stanowiły istotny element przy sprzedaży gier. Wszyscy znamy wiele produkcji, które mają cudowne wstawki filmowe i niewielką grywalność. Najczęściej nie sprzedają się zbyt dobrze. Gracze nie dają się zwieść screenshotom - recenzje w czasopismach, opowieści innych i Internet stanowią potężne źródło informacji. Prawdziwym kluczem do sukcesu jest odpowiednie dobranie grafiki, grywalności i oprawy dźwiękowej.

Jason: Zawsze uważałem, że najgorszą rzeczą jest wykorzystywanie renderowanych obrazków z intra do promowania gry, bez uprzedzenia graczy, że obrazki te nie pochodzą z samej rozgrywki. Najważniejsza jest jakość pakietu prezentacyjnego. Screenshoty mają za zadanie zilustrować przebieg gry i dać pojęcie na temat jej stylu.

Jakie są plany na najbliższe 12 miesięcy?

Chris: W tej chwili w Rebellion dzieje się wiele ciekawych rzeczy, ale na razie nie możemy o nich mówić. Dowiecie się jednak o nich pierwsi...

Jason: Pracujemy nad kilkoma własnymi projektami i opowiemy o nich później. Gdybyśmy teraz wszystko zdradzili, ktoś zapewne ukradłby nasze pomysły. Tak już nieraz się zdarzało.

A co w dalszej perspektywie?

Chris: Chcemy robić takie produkty, w jakie sami najchętniej byśmy zagrali. Mamy w planach stworzenie kilku własnych licencji i wykorzystanie ich, nie tylko w grach.

Jason: Pracować z zespołem kreatywnych i uzdolnionych ludzi i robić coś, co gracze z pewnością docenią.

RODZINNY INTERES

BRATERSTWO BRONI

Podobieństwo nazwisk mogło Was naprowadzić na właściwy trop, więc nie będziemy ukrywać, że Chris i Jason są braćmi. Co więcej, nie są jedynym rodzeństwem, które odcisnęło swoje piętno w branży. Philip i Andrew Oliver stworzyli w latach 80. serię gier, w których pojawiło się zabawne jajko na nogach imieniem Dizzy. Obecnie pracują w Interactive Studios. Bracia Darling (Richard i David) byli założycielami słynnej brytyjskiej firmy Codemasters. Mamy również Matthew i Stephena Pierce...

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #1/2000 ■ WERDYKT 95%

CZĘŚĆ PIERWSZA

QUAKE 3 ARENA

Oto 10 punktów, które uczynią z Ciebie lepszego człowieka... ekhym... gracza.

RAKIETY

Oto i ona... Prawdziwa broń, dla prawdziwych mężczyzn, z której zdobywa się 80% fragów. W części pierwszej rakietnica, obok spawary stanowiła najpotężniejszą broń, bez której zdobycia wynik deathmatchu stawał się z góry przesądzony. W „Q2" Carmack znacznie osłabił tę świetną broń, rakiety leciały znacznie wolniej (co dawało przeciwnikowi większą szansę ich ominięcia), a sam blast-radious został zredukowany. Strzał w nogi przeciwnika nie podbijał go już w tak charakterystyczny sposób, jak w „Q1". Rakietnica w „Arenie" stanowi połączenie z dwóch poprzedniczek. Ten rodzaj broni „odzyskał" swoją prędkość, uderzenie pod nogi przeciwnika podbija go, dając możliwość zrzucenia z krawędzi mapy w przepaść. Jednakże siła i blast-radious (siła rozrzutu) przypominają bardzo „Quake 2".
Co powinieneś wiedzieć o rakietnicy i co opanować? Przede wszystkim staraj się strzelać przeciwnikowi pod nogi. Trafienie go czołowo w twarz być może zadaje duże obrażenie, jednakże jest o wiele trudniejsze. Dwa, trzy celne strzały w nogi (lub w obiekt znajdujący się obok przeciwnika) powinny załatwić kolesia. Po za tym celny strzał może go podbić utrudniając mu oddanie strzału lub wyrzucając w przepaść, jeżeli stał blisko krawędzi. Nigdy nie celuj w miejsce, w którym przeciwnik aktualnie przebywa, postaraj się przewidzieć, jaki będzie jego następny ruch.

Prawdopodobnie zajrzałeś na te strony, bo chcesz być kimś. Chcesz stać się znaną osobą na jednym z 1500 serwerów. Chcesz, by przeciwnicy na widok Twej ksywki czuli respekt i strach. Niech będzie... Ale wiedz, że do czasu osiągnięcia kwakowej kariery czekają Cię dziesiątki tysięcy godzin wytężonego grania. Oprócz tego musisz znać także podstawy, które postaram się przed Tobą odkryć w poniższych 10 punktach. Zapraszam!

PUNKT 1:

KUP DOBRĄ MYSZ!

Wbij sobie do głowy, że gra bez myszki (i to dobrej) nie jest grą. Sterowanie wyłącznie klawiaturą mija się z celem, innymi słowy: jest to desperacka próba zdobycia fraga. Opanowanie zdolności umiejętnego sterowania postacią za pomocą myszki (którą dzierżysz w dłoni) oraz klawiaturą jest bardzo ważnym, jeżeli nie najistotniejszym krokiem, by odnieść sukces w każdej z gier FPP. Ja rekomenduję tzw. ustawienie WASD. Na czym ono polega? Do klawisza A przypisujemy strafe w lewo, do S - ruch w tył, a do D - strafe w prawo. Do poruszania się do przodu posłuży nam prawy przycisk myszy, zaś do skoków - spacja. Z kolei klawisz W przypiszemy jako zmianę broni, zaś lewy przycisk myszy, standardowo już, jako strzał.

Przy takiej konfiguracji możesz spokojnie rozpocząć początkowe treningi, które powinny polegać na przystosowaniu się do nowego sposobu sterowania



(a wierz mi - początki nie będą łatwe). Jeżeli swoje pierwsze kroki stawiasz na grze z botami, przypisz od razu odpowiednie rodzaje uzbrojenia do odpowiednich klawiszy. Korzystanie ze standardowej numeracji 1-9 nie jest najlepszym pomysłem. Wszak idealne sterowanie powinno cechować się wygodnym dostępem do wszystkich funkcji.

Skorzystamy tylko z najprzydatniejszych broni. Przyjmijmy, że pod SHIFTEM (bardzo łatwy dostęp najmniejszym palcem) ustawimy rakietnicę. Klawisz Q idealnie posłuży do cholernie mocnego Shotguna, zaś E do Railguna. Pod F przypiszemy Plasma Gun, zaś pod Z - BFG10K.

Jak dotąd nasza konfiguracja przybrała następującą postać:
Lewy Przycisk Myszy - strzał;
Prawy Przycisk Myszy - przód;
A - strafe w lewo;
S - tył;
D - strafe w prawo;
SPACJA - skok;
SHIFT - rakietnica;
Q - Shotgun;
E - Railgun;
F - Plasma Gun;
Z - BFG10K;
A co z kucaniem? Wielu graczy odpuszcza sobie tę opcję. Inni używają jej w walce na Rail'e. Inni z kolei podczas pojedynków „jeden na jeden" tłumią odgłosy kroków. Ten ruch warto przypisać do klawisza C. Jeżeli chodzi o konfigurację myszki, koniecznie ustaw w opcjach Smooth mouse. Zmień także czułość myszki, co równie dobrze możesz zrobić w konsoli (wywołując ją tyldą „~") wpisując komendę sensitivity. Zalecane wartości to przedział od 15 do 20.

Powyższa konfiguracja jest oczywiście umowna. Jeżeli się z nią nie zgadzasz, stwórz taką, która będzie Ci odpowiadać najbardziej. Ważne w tym przypadku jest, by cechowała się ergonomią i dostępem do wszystkich potrzebnych klawiszy.

PUNKT 2:

ZREZYGNUJ Z PIĘKNEJ GRAFIKI!

„Quake 3 Arena" to niesamowita gra, technologicznie panowie z Id Software wyprzedzili cały świat. Jednakże do efektywnej gry, warto wyłączyć te piękne 32-bitowe tekstury, zmienić ich szczegółowość i



Efekt skradania się na paluszkach...

rozdzielczość na niższą. Być może w przypadku posiadaczy P500 ze 128 MB RAM i akceleratorem GeForce256 na pokładzie, zmiana detali na niższe nie zrobi większej różnicy, jednak gracze ze słabszym sprzętem nie mogą pozwolić sobie na rarytas graficzny. Zapamiętajcie: DOBRA gra to PŁYNNA gra.

Skonfigurowałeś klawisze, zredukowałeś detale graficzne, zatem teraz możesz zasiąść do prawdziwej rozgrywki. Na początek proponuję prostą partyjkę z botami na najłatwiejszym poziomie. Jeżeli zostałeś trafiony, nie martw się. Postaram się teraz wytknąć kilka błędów, które popełniają świeżo upieczeni gracze. Radzę Ci wziąć je głęboko do serca.

PUNKT 3:

RUSZAJ SIĘ!

Żelazna zasada numer 1: nigdy nie pozostawaj w bezruchu... Nigdy! Najgorsze co możesz zrobić podczas walki, to stać i prowadzić ciągły w ogień w stronę wroga. Walcząc w ten sposób, nie zdajesz sobie chyba sprawy, jak łatwym celem jesteś dla potencjalnego przeciwnika. Jako ruchomy cel, będziesz o wiele trudniejszy do uchwycenia. Tak więc skacz (może to rozproszyć nieco przeciwnika i jednocześnie zredukować uderzenie rakietnicą pod Twe stopy), biegaj, strafe'uj. Staraj się jednocześnie nie wykonywać tych ruchów w cykliczny sposób. Przeciwnik łatwo odkryje Twe zamiary i strzeli w miejsce, w którym pojawisz się za chwilę.

Po za tym warto, byś przyswoił sobie kilka naprawdę przydatnych ruchów. Jednym z nich jest tzw. „circle strafing" - poruszanie się wokół ofiary z jednoczesnym ostrzałem. Wykonanie tego wymaga od Ciebie użycia strafe'a z jednoczesnym skręcaniem. Kolejny ruch to „osłona tyłów". Podczas poruszania się do przodu, robimy obrót postacią o 180 stopni i zamiast trzymać prawy przycisk myszy (przypomnę, że tu ustawiliśmy chodzenie do przodu), naciskamy klawisz „tył". Czynność ta przeprowadzona w odwrotnej kolejności przerzuci Cię do wcześniejszego chodu.

Bardzo ważne jest także, abyś podczas walki nie zatrzymywał się w miejscu, zastanawiając się, w którą stronę się udać. Zauważ, w jaki sposób grają doświadczeni gracze - wiedzą dokąd podążają, czego potrzebują i jak zachować się w danej sytuacji. Płynne poruszanie ma prawo zająć Ci troszeczkę czasu, po za tym...

PUNKT 4:

... MUSISZ DOKŁADNIE ZNAĆ MAPĘ!

Żelazna zasada numer 2: poznaj mapę, uwzględniając wszystkie szczegóły, takie jak: położenie broni, apteczek, teleportów, miejsca najbardziej oblegane przez graczy. Postaraj się także zapamiętać najszybsze drogi do zdobycia cennych przedmiotów i miejsc strategicznych - to jest takich, które dadzą Ci przewagę w walkach. Jaki jest najlepszy sposób na ich odtworzenie? Przede wszystkim - długa i wyczerpująca gra. Nic tak nie zadziała na Twoje szare komórki, jak czterogodzinna sesja na jednej mapie... Dobrym sposobem na utrwalenie wiadomości, a także odkrycie nowych trików (każda mapa posiada kilka) jest oglądanie dem.

Kilka szczegółowych opisów znajdziecie w drugiej części poradnika...

PUNKT 5:

KUP DOBRE GŁOŚNIKI!

Słyszałeś może o tzw. „grze na słuch"? Nie? Pozwól, że Ci wytłumaczę. Każdy przedmiot w grze (np. wszystkie rodzaje apteczek, amunicja, megahealth... itd.) wydaje specyficzny dźwięk, który na małych mapach trafia także w Twoje ucho. Dobra znajomość mapy i rozmieszczenia wszystkich przedmiotów zaowocuje tym, że w każdej chwili będziesz wiedział, gdzie znajduje się rywal. Gra na słuch jest niezbędna w pojedynku „jeden na jeden". Chociaż nie raz podczas gry FFA (Free For All) zorientowanie się, że przeciwnik nie daleko mnie przejmuje małą apteczkę, pozwoliło mi ochronić skórę.

PUNKT 6:

ZOSTAŃ PROROKIEM!

Kluczem do zwycięstwa jest przewidywanie kolej-

JAK SKAKAĆ

Jak pisałem w punkcie 8 (przed czytaniem tej ramki, bardzo dokładnie się z nim zapoznaj), Rocket-Jumping ułatwia życie w wielu sytuacjach. Poniżej przedstawiam kilka jego zastosowań na mapach Q3DM17 ("The Longest Yard") i Q3DM15 ("Demon Keep").

Q3DM17

Dostanie się do Quada metodą standardową naraża Cię na celny strzał z Railguna w locie albo uderzenie rakietą przy wyrzucie umieszczonym w powietrzu. O wiele skuteczniejszą metodą jest wykorzystanie Rocket Jumpa. Oto krok po kroku, jak tego dokonać:

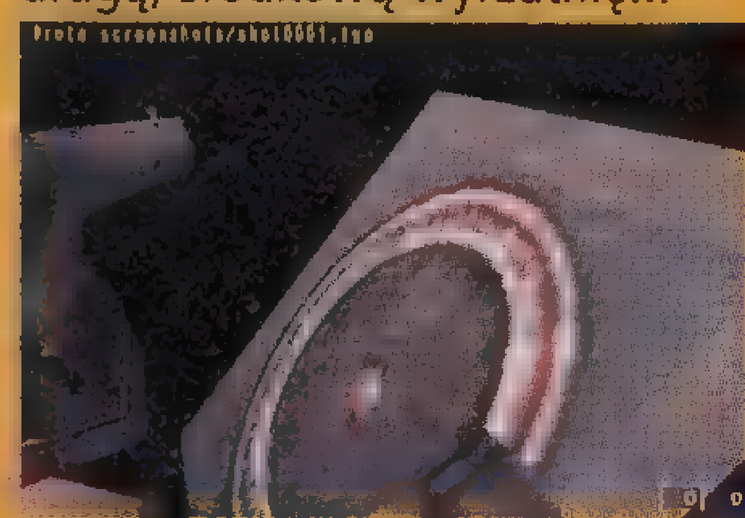
1. Zaczynamy na jednej z dwóch najwyżej położonych platform.



2. Następnie Rocket jumpujemy tuż przed wyrzutnią



3. Siła wybuchu przerzuci Cię na drugą, środkową wyrzutnię...



4. ... ta z kolei w stronę platformy z Quadem



5. TADAM!



Q3DM15 ("Demon Keep")
Oto bardzo wygodny i szybki sposób na zgarnięcie za jednym razem BFG10K oraz czerwonej zbroi. Zapraszam do przewodnika:

1. Zaczynamy na platformie z Railgunem, stajemy tuż przed wyrzutnią.



2. Rocket Jumpem dostajemy się na wyrzutnię.



3. A z niej kierujemy sie w stronę czerwonej zbroi.



4. Po drodze oczywiście „łykamy" BFG10K...



5. ... i lądujemy przy zbroi.





nych ruchów przeciwnika. O ile w grze „FFA" nie ma to dużego znaczenia (w tym momencie liczy się instynkt), tyle w pojedynku „jeden na jeden" odkrycie zamiarów rywala może diametralnie zmienić przebieg rozgrywki. Przewidywanie nie bierze się samo z siebie (tzn. po wielomiesięcznej intensywnej grze - tak!), jest to połączenie dwóch powyższych punktów, czyli znajomości mapy oraz gry na słuch. Te dwa czynniki pozwolą Ci w bardzo łatwy sposób na przejrzenie zamiarów Twego rywala.

Prześledźmy to na przykładach. Przeciwnik został odcięty od reszty „świata" i w danym momencie siedzi zamknięty w pokoju - przypuśćmy - z rakietnicą, a jedyne drogi wyjścia to tylko teleport lub Rocket-Jump (szczegóły w punkcie 8). Będąc sprytnym graczem, poczekasz przy drugiej stronie teleportu, z jednoczesnym kontrolowaniem wyjścia z pokoju.

Inna „symulacja", tym razem z życia wzięta, to gra na mapie Q3DM17 („The Longest Yard"), kiedy przeciwnik desperacko biegnie w stronę czerwonej zbroi na mostku. Dobrze wykonany strzał w miejsce zbroi powinien zdobyć dla Ciebie fraga, zrzucić gostka w przepaść lub w najgorszym przypadku - odciąć mu drogę.

PUNKT 7:

KONTROLUJ MAPĘ!

Doszliśmy do bardzo ważnego punktu, bez zastosowania którego dzisiejsi mistrzowie kwakowej sceny nie byliby mistrzami - a mianowicie kontroli mapy. Zagadnienie to odnosi się raczej do gry „one on one", chociaż na bardzo małych mapach w grze trzy, czteroosobowej, może być ono niezmiernie pomocne. W skrócie: polega na zgarnianiu najcenniejszych przedmiotów i nie dopuszczenia gracza do zdobycia lepszej broni (co nie zawsze musi zakończyć się powodzeniem), kontrolowanie ruchów przeciwnika, śledzenia jego zamiarów. Doskonały przykład kontroli podałem kilka akapitów wyżej, w punkcie 6.

Aby umiejętnie kontrolować mapkę, musisz także znać czasy respawnów co ważniejszych rekwizytów. Każda broń respawnuje się po 5 sekundach, amunicja co 40 sekund, zdrowie po 35 sekundach, a zbroje po 25 sekundach. Jeżeli chodzi o power-upy - czyli Quad (4x obrażenie), Haste (przyspieszenie), Regeneration (regeneracja zdrówka), Battle Suit (lepsza ochrona), Invisibility (niewidzialność) - „odradzają się" po 30 sekundach.

PUNKT 8:

UMIEJĘTNIE WYKORZYSTUJ RAKIETNICĘ!

Oprócz rad zawartych w tabelce, chciałbym zwrócić Twoją uwagę na rocket-jumping... Brzmi znajomo? No jasne, skoki rakietowe zyskały wielką sławę już od czasów „Q1". W dzisiejszych czasach nie potrafię już sobie wyobrazić gry bez tego tricku. Jego wykonanie jest banalnie proste, a to, jak szybko go opanujesz, zależeć będzie od treningu. Tak więc: stań w miejscu, wyceluj rakietnice w nogi - wykonaj równocześnie strzał i skok. Dobrze zrealizowany rocket-jump zaowocuje szybkim lotem Twojej postaci w górę. Kiedy już nabierzesz wprawy, wykonuj to ćwiczenie w biegu (zarówno do przodu i tyłem), z strafe'ingu. Uwierz mi, szybko dostrzeżesz pożyteczną istotę tego tricku.

PUNKT 9:

ZACHOWUJ SIĘ!

Nie ma nic bardziej obleśnego, niż lamer, który wchodząc na serwer przeklina, ubliża wszystkim, mówiąc najkrócej: zachowuje się jak cham. Dlatego też zachowaj kulturę, jak przystało na normalnego człowieka. Nie zalewaj ekranu tekstami typu: „Die Bitch!!!", „Co jest brudasy?", czy „Ale z was lamy!!!". Takim zachowaniem możesz jedynie zhańbić swój wizerunek. Nie wyklinaj także gracza, który Cię zabił - to przecież tylko gra, a fragowanie jest jej istotą.

PUNKT 10:

PODPATRUJ, JAK GRAJĄ LEPSI!

Nie ma co ukrywać, że trzy strony to za mało na poruszenie choćby jednej dziesiątej zagadnień związanych z grą. Wiele pożytecznych rzeczy mogły po prostu ujść mojej uwadze. Toteż radzę, abyście obserwowali zaprawionych w bój graczy. Gdzie można takowych znaleźć? Bardzo często spędzają całe dnie w przeróżnych gralniach (np. w Granecie w Warszawie), rozpoznanie ich nie sprawi Ci większego problemu (wystarczy spojrzeć w monitor takiego delikwenta). Wielu niezłych graczy zabawia się także w Internecie. Jednak najbardziej ergonomicznym sposobem jest ściągnięcie demek ze stron WWW. Nie dość, że dema można oglądać godzinami, to na dodatek są one doskonałym źródłem nowej wiedzy.

FRAGGING MAESTRO!



A mówili, że jestem mały i chorowity...

PLANESCAPE TORMENT

KOLEJNY ZNAKOMITY PRZEDSTAWICIEL GATUNKU RPG, ŁĄCZĄCY ELEMENTY „BALDUR'S GATE" I „FALLOUTA". (GK 2/2000 90%)

Konkurs GK

Z JAKIEJ GRY „WYPOŻYCZONO" ENGINE, KTÓRY „PLANESCAPE TORMENT PL" WYKORZYSTUJE?

NAGRODY:

- 7 GIER „PLANESCAPE TORMENT PL"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

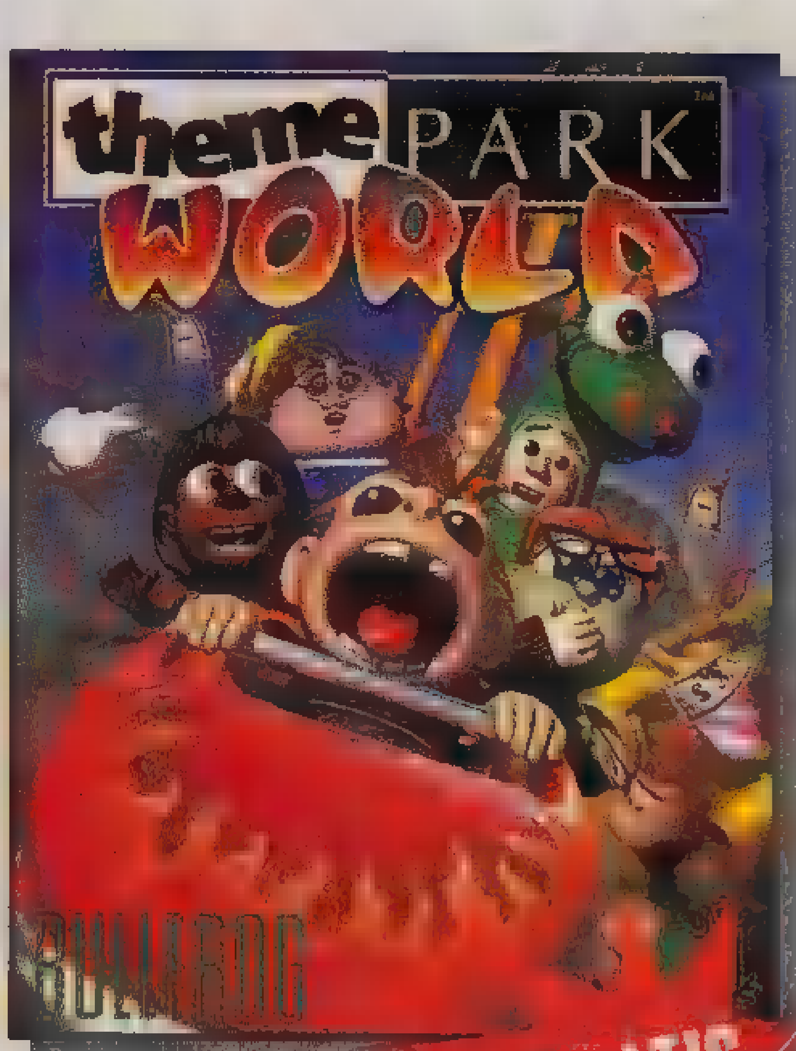
CDPROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „PLANESCAPE" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 KWIETNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE MAJOWYM. POWODZENIA!

PROMOCJA PRENU

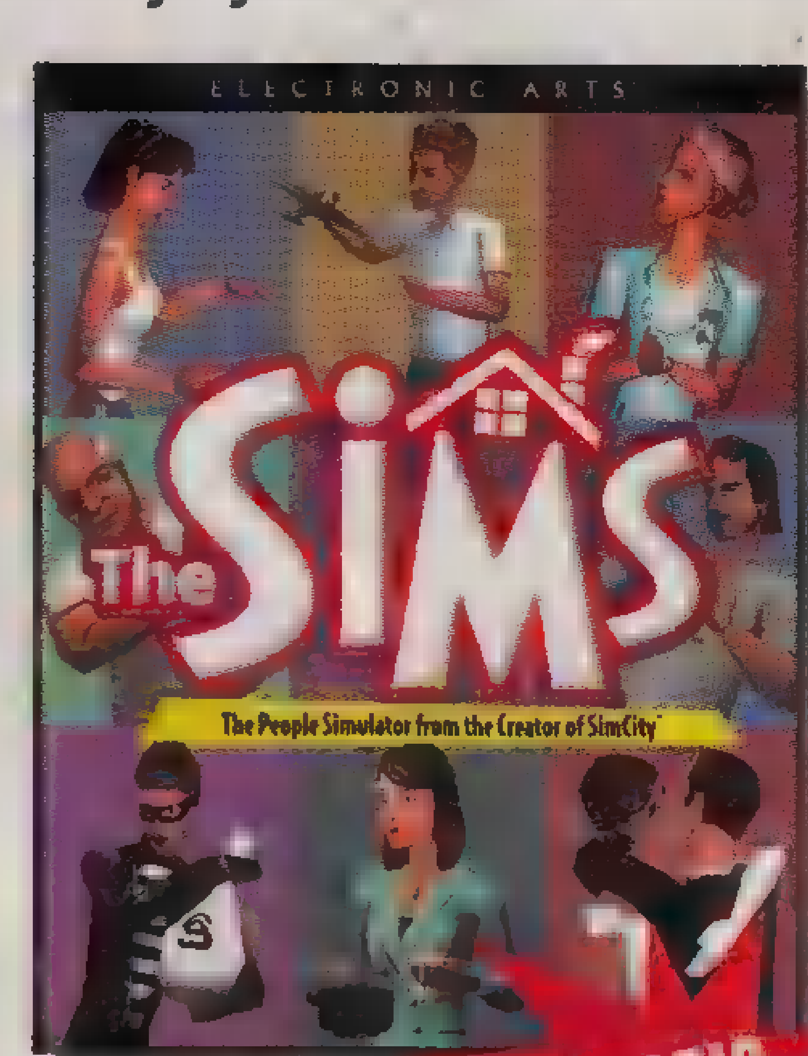
Każdy kto do końca marca zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **18 zamieszczonych** poniżej gier.



THEME PARK WO GRATIS



TIBERIAN SUN GRATIS



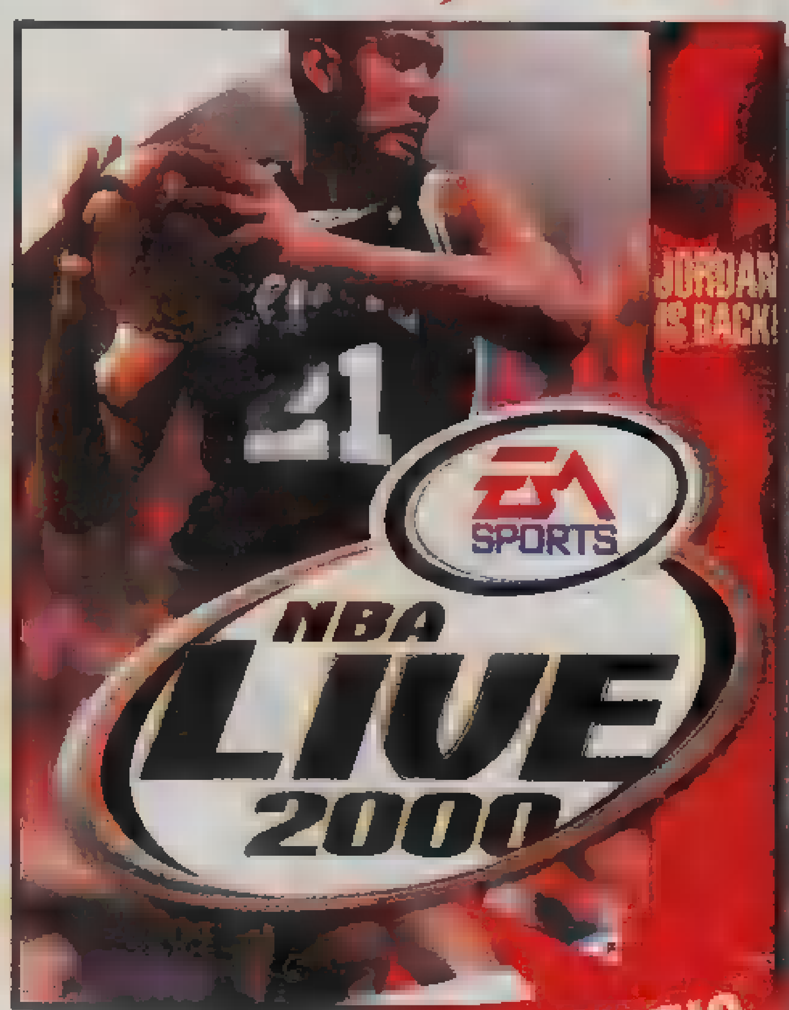
THE SIMS PL GRATIS



UNREAL TOURNA GRATIS



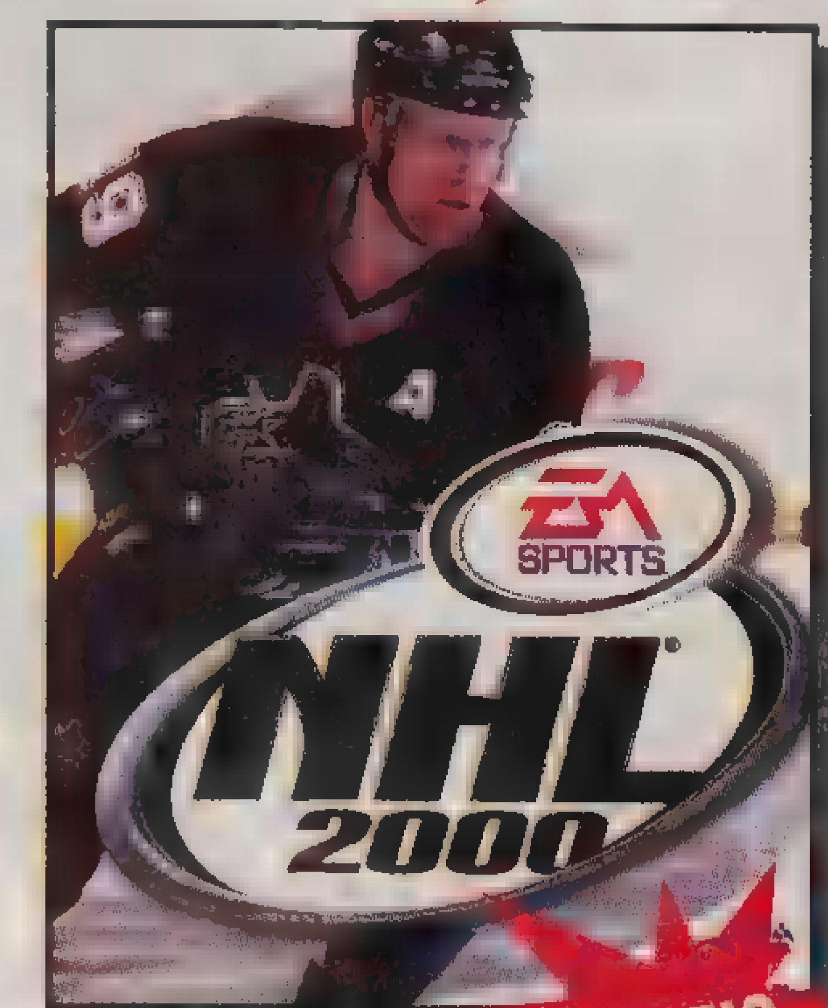
CM SEZON 99/0 GRATIS



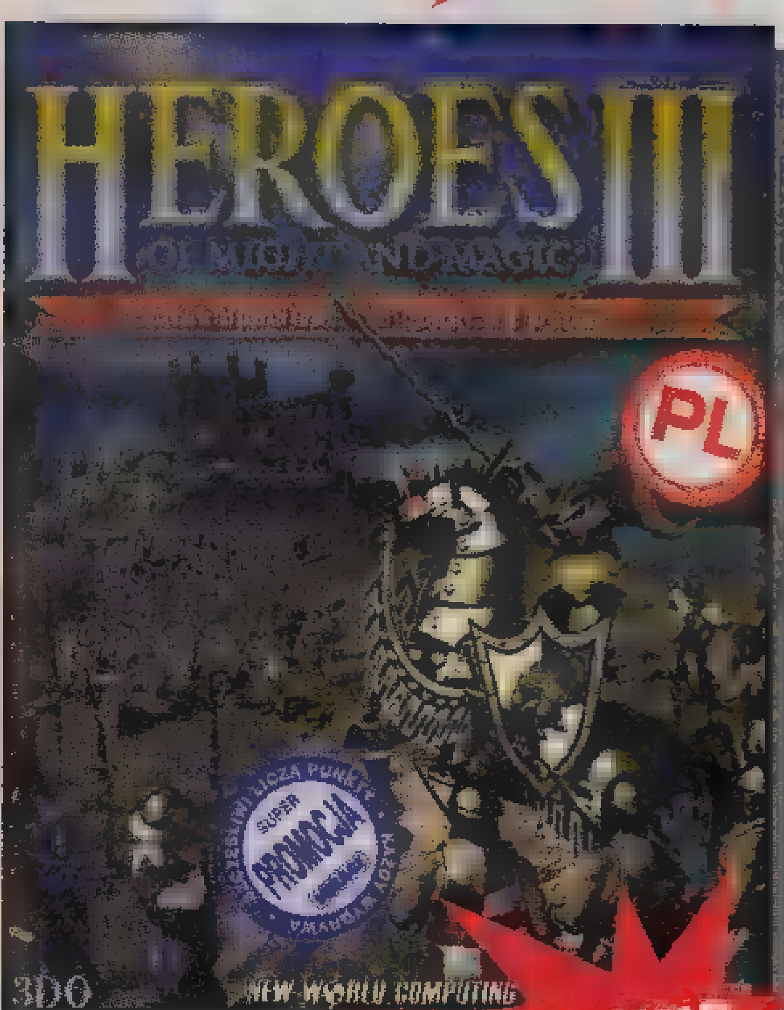
NBA LIVE 2000 GRATIS



FIFA 2000 GRATIS



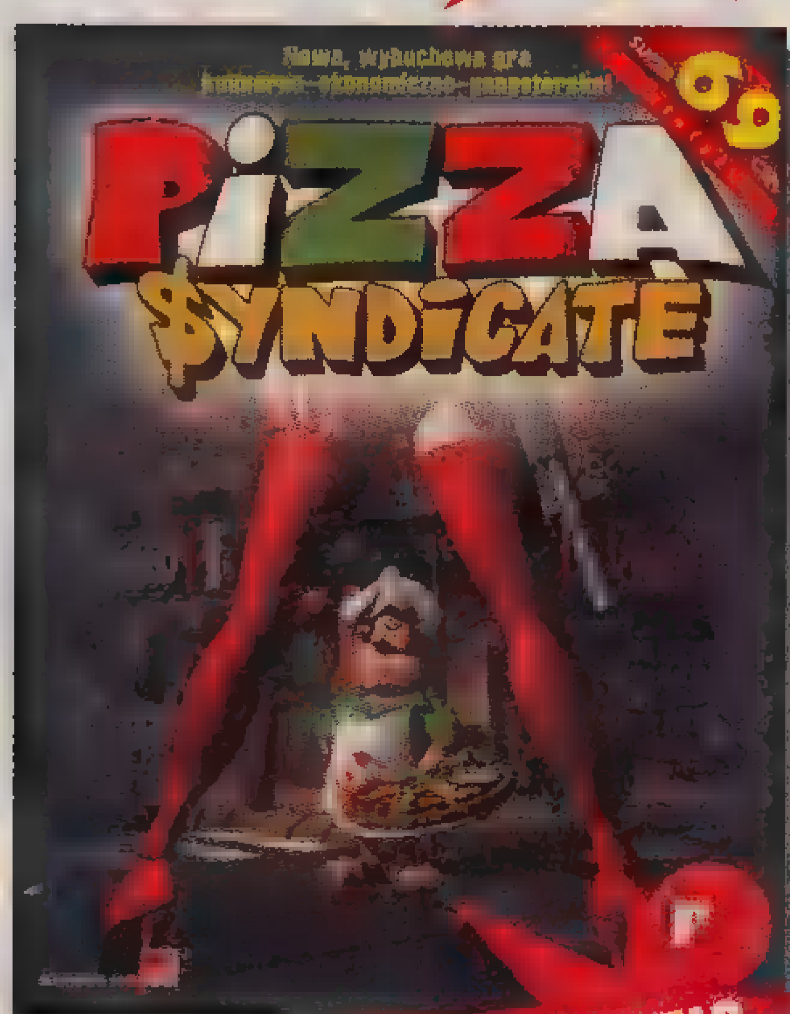
NHL 2000 GRATIS



HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPE GRATIS



PIZZA SYNDICAT GRATIS

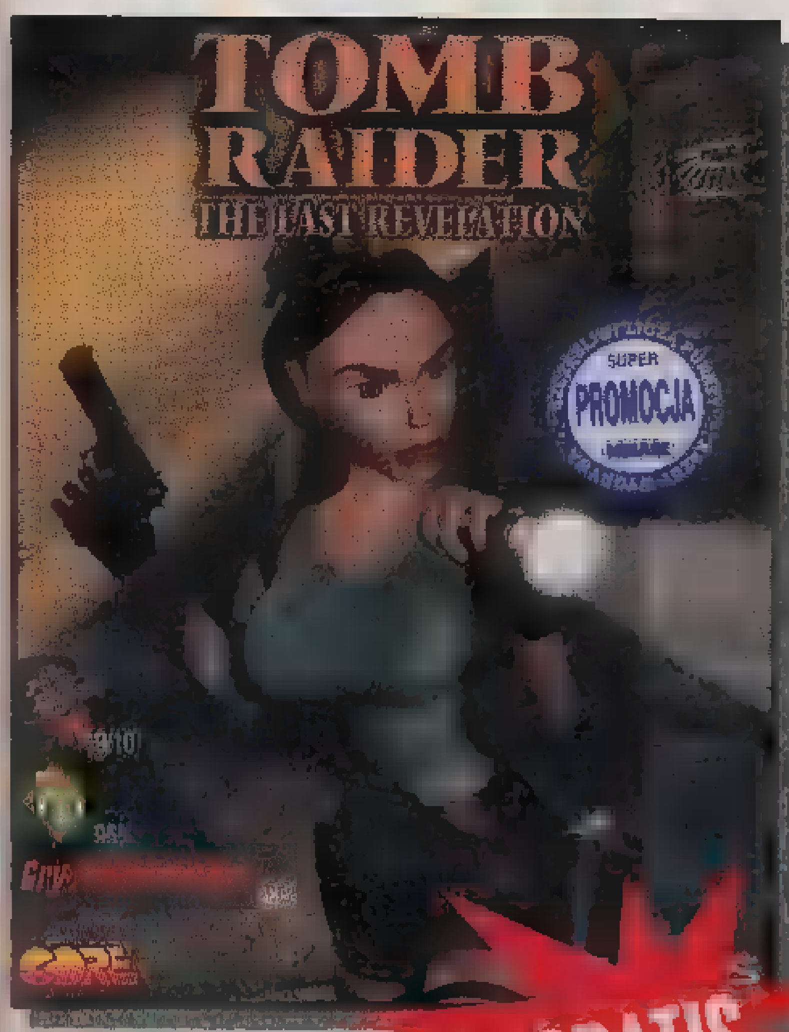


RALLY CHAMPIO GRATIS

Jak zamawiać. Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe przy pomocy zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 130,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt.

MERATY!

WYBIERZ GRĘ



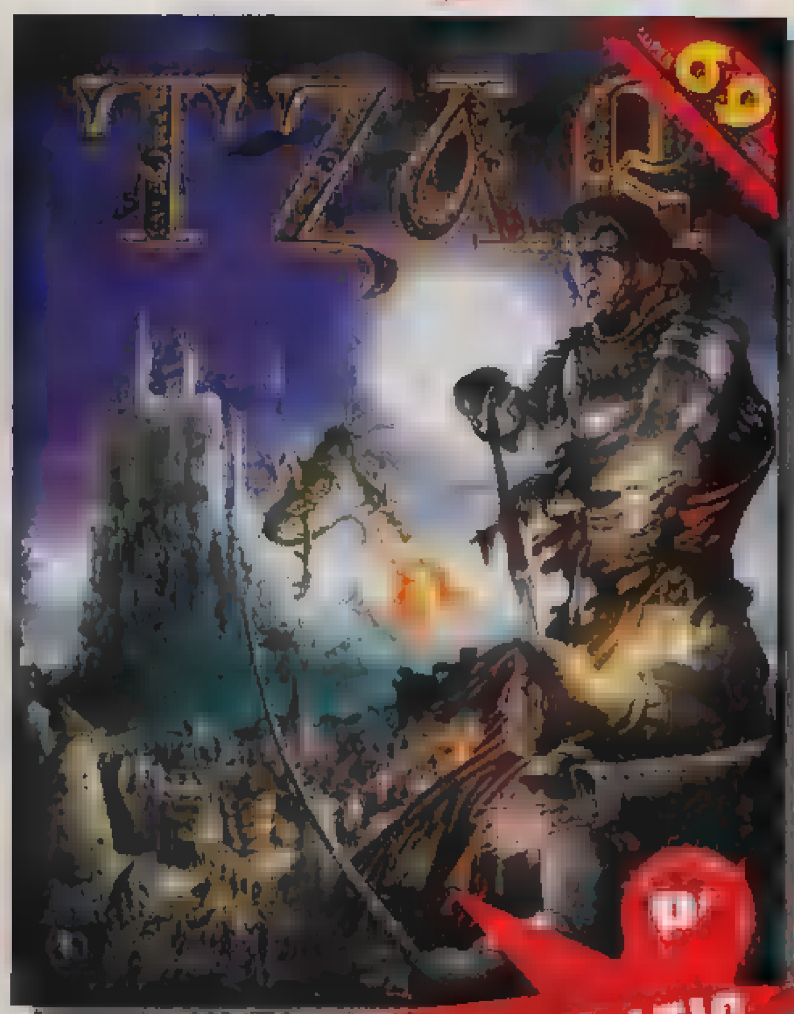
TOMB RAIDER 4 GRATIS



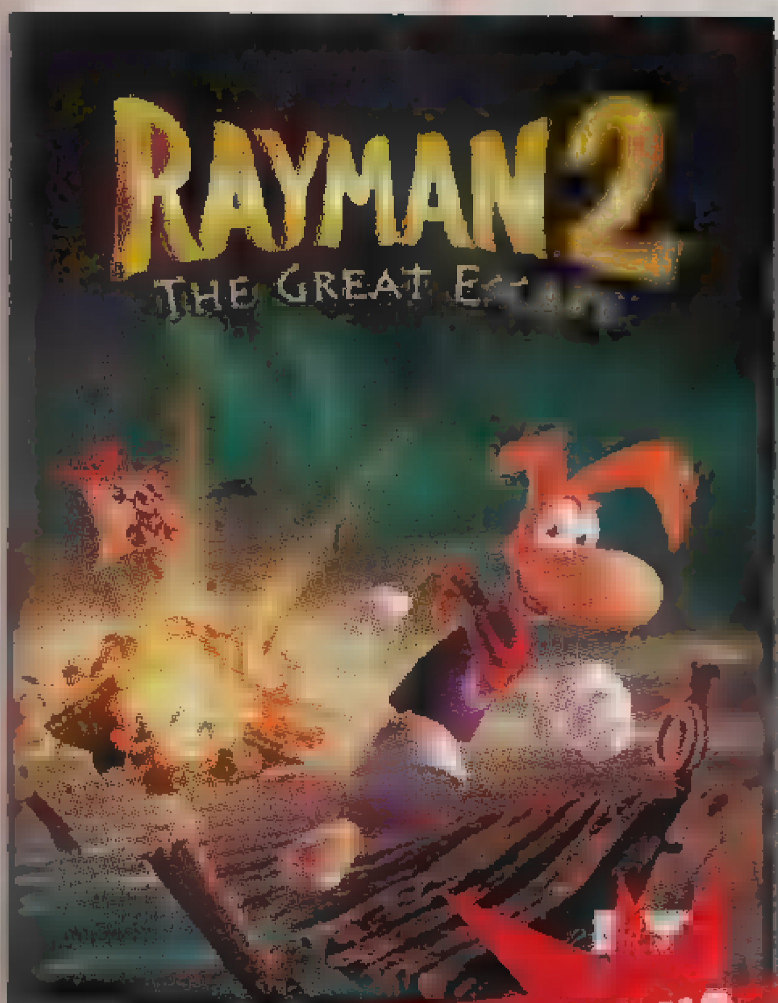
FINAL FANTASY VIII GRATIS



ATLANTIS II GRATIS



TZAR GRATIS



RAYMAN 2 GRATIS



DRIVER GRATIS

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.03.00

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PKO BP XII O/WARSZAWA
NR 10201127-314295-270-1

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

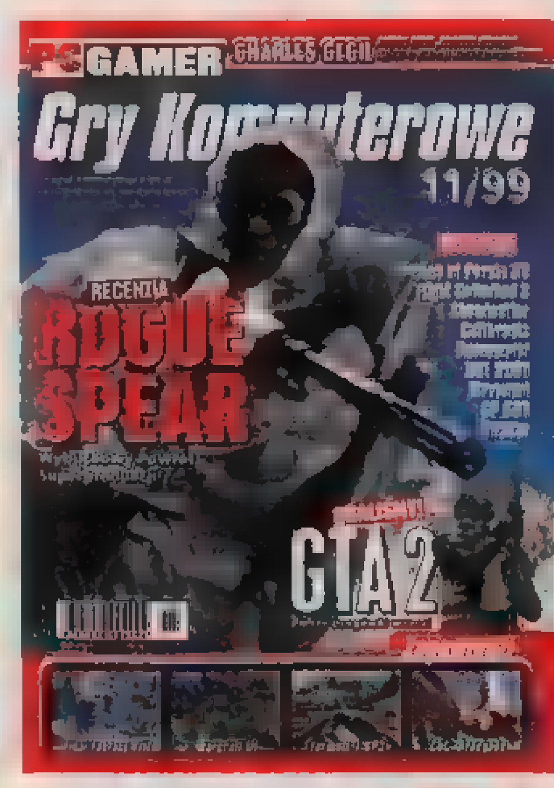
*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

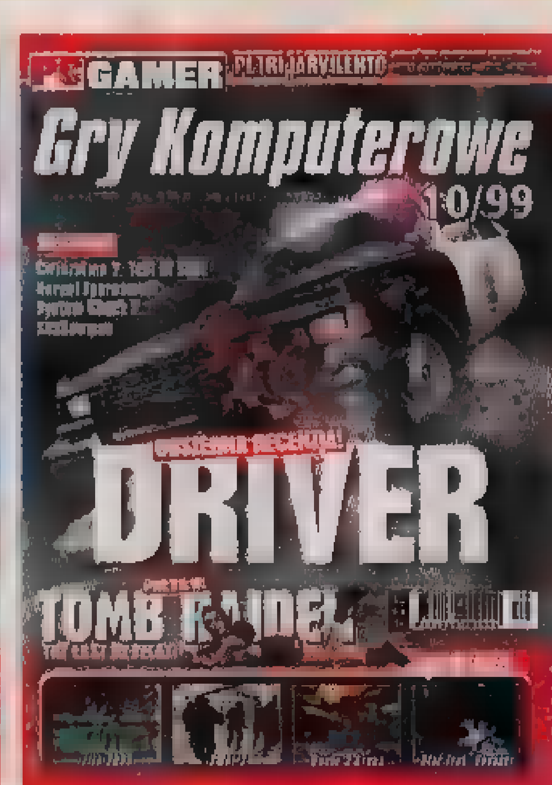
UWAGA! EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!


GK 2/00 5.50 zł
GK CD 2/00 11.95 zł

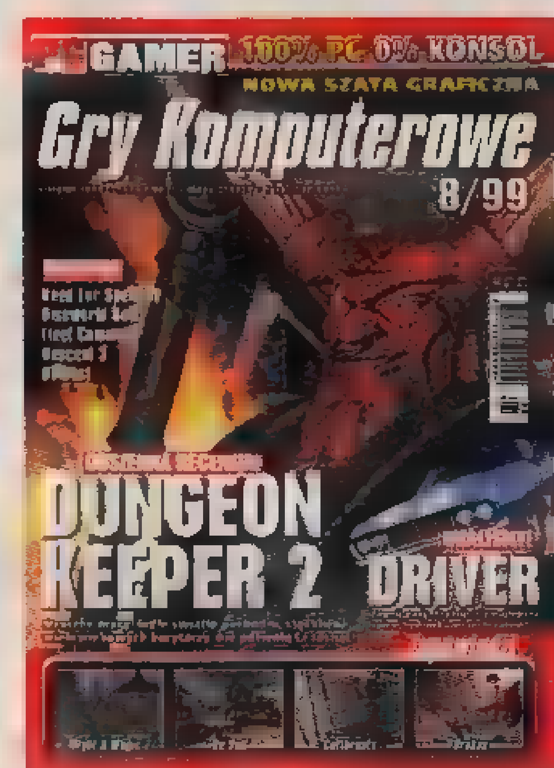

GK 1/00 5.50 zł
GK CD 1/00 9.95 zł


GK 12/99 4.99 zł
GK CD 12/99 9.95 zł


GK 11/99 4.99 zł
GK CD 11/99 9.95 zł

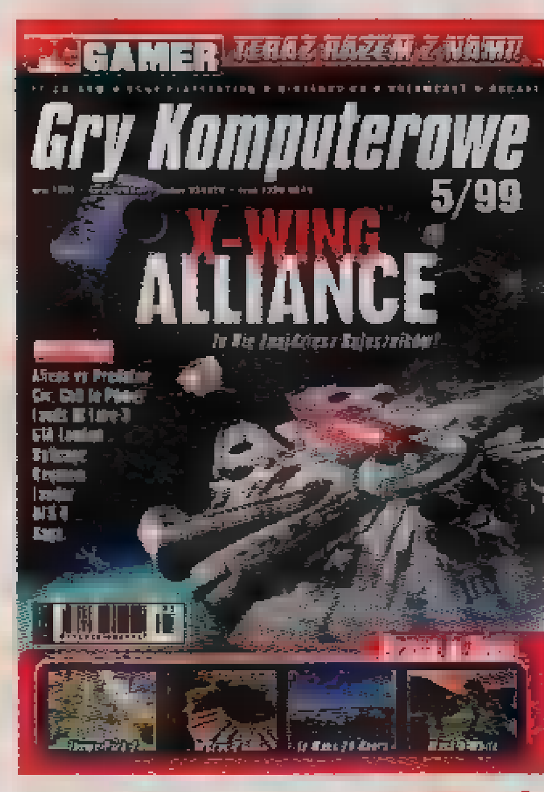

GK 10/99 4.99 zł
GK CD 10/99 9.95 zł


GK 9/99 4.99 zł
GK CD 9/99 9.95 zł


GK 8/99 4.99 zł
GK CD 8/99 9.95 zł


GK 7/99 4.99 zł
GK CD 7/99 9.95 zł


GK 6/99 4.99 zł
GK CD 6/99 9.95 zł


GK 5/99 4.99 zł
GK CD 5/99 9.95 zł


GK 4/99 4.99 zł
GK CD 4/99 9.95 zł


GK 3/99 4.99 zł
GK CD 3/99 9.95 zł

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ________ kwiecień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00
wybieram grę ________

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ________ kwiecień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00
wybieram grę ________

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ________ kwiecień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00
wybieram grę ________

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ________ kwiecień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra 130.00
wybieram grę ________

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK DZIESIĄTY

W dzisiejszym odcinku między innymi: wywiad z Jagdem52 (ale tytuł nie jest o nim - choćby pewnie chciał!), porady docenta Gryka i oczywiście to co miało być (hehehehehehehehehehehe!)

HOT



Pan Z Brodą grzecznie czeka, aż szefostwu skończy posiłek.

W pewien zimowy dzień, daleko stąd (w piwnicach redakcyjnych, obok toalety i naświetlarki) udało mi się przeprowadzić wywiad z niekwestionowaną gwiazdą naszego pisma Romualdem JAGD52 Wawrzyniakiem.

HOT: Dzień dobry panie Romualdzie!
JAGD52: O czym ty kminisz herbatnik?
HOT: No... chciałem się przywitać...
JAGD52: A... grabulkie przybić... kumam...
HOT: Eee... no tak...
JAGD52: Co się tak ****jąkasz ty ***** ****** w ****** ******* jak ci zaraz******** to ********!
(ze względu na to, że pozostała część wypowiedzi Jagda52 wygląda jak powyżej, przechodzimy do następnego punktu programu).

Docent GryK radzi. Dziś: jak posmarować kanapkę. Bierzemy wcześniej przygotowaną kromkę chleba i nanosimy nożem (wcześniej przygotowanym) to, co chcemy mieć na kanapce (wcześniej przygotowane) i jemy.

Minęło kilka tygodni, Jagd52 wzięty na dywanik do Naczelnego wrócił z sanatorium, gdzie uczono go mówić zamiast „k***a" mówić „żaba". Kuracja się powiodła, bowiem wchodząc do gabinetu Naczalstwa, potknął się o dywan i warknął : „O żesz ty... hmmm... ŻABO!". Naczelny wstał i spytał: „A skąd się tu ta k***a wzięła?".

Docent GryK radzi. Dziś: jak zostać Jagdem52. (TEKST ZOSTAŁ ZDJĘTY ZGODNIE Z PARAGRAFEM USTĘP 67 O WYCHOWANIU W TRZEŹWOŚCI).

Przychodzi do mnie dużo listów, w których zadajecie różne pytania. Dziś mówimy o Jagdzie, więc odpowiem na pytania dotyczące właśnie jego.

- Marta Z. ze Świnkowic pyta: „Czy to prawda, że Jagódka (zwracam uwagę żonie Jagda na poufałość listu - dop. HOT) lubi gry strategiczne?".

Zgadza się. Ulubioną strategią naszego milusińskiego jest rozplanowanie akcji „jak zdobyć piwo na krechę".

- Zdzisław Ł. z Portkowic Górnych: „Czy Jagd52 naprawdę się chajtnął i kto go chciał?"

Się chajtnął to fakt, chyba. Ja tam bym go nie chciał, bo i owłosienie i wymiary ma iście troglodyckie. Poza tym podejrzewam, że jemu zupa ciągle za słona. Tym bardziej w zdumienie wprawił wszystkich fakt, że żona Jagda jest śliczną, uroczą osóbką (pseudo Maleństwo) i trzyma naszego redaktora za pyszczek. Żebyście wiedzieli jak obiera ziemniaki pod jej kuratelą.

- Kazimierz D. z Rypina: „Czy pani Magda (Wasza korekta) nie dostaje zawału czytając teksty Jagda i tego drugiego analfabety Hota?"

Jeśli chodzi o mnie, to zawsze przekupiam ją całuskiem. To znaczy mówię, że dam jej buzi na przeprosiny, a ona przerażona taką perspektywą wybacza mi moją nikłą znajomość gramatyki. Jeśli zaś chodzi o Jagda to wystarczy, że łypnie okiem i człowiekowi przechodzi ochota nawet na zawał.

Docent GryK radzi. Dziś: jak zostać korektorem? W tym celu należy udać się do najbliższej fabryki chemicznej i poddać się tam kremacji. Następnie zostaniesz przerobiony na korektor. Później leżysz w sklepie papierniczym i czekasz aż cię ktoś kupi i skoryguje teksty z użyciem ciebie. Wada: w końcu się zużyjesz.

A teraz listów ciąg dalszy:

- Anatol W. z Kiełpina: „Czy Jagd naprawdę istnieje?"

A skąd! Jakby istniał, to po tym co tu napisałem już by mnie zaj**ał... o... a kto to za mną stoi?... To ty jesteś Jagd?... Nie wierzę! SRUUU! JEB! DĄG! ... wierzę...

Docent GryK radzi. Dziś: jak zostać złodziejem samochodów. Wychodzimy na ulicę, znajdujemy samochód, wybijamy szybę i go kradniemy. Jak to? Złapali Cię? A kiedy to zrobiłeś? W nocy? Zwariowałeś! W dzień trzeba! A dres miałeś? Nie? Nie mów mi jeszcze, że nie obciąłeś się na zero? Też nie? A złoty łańcuch? Załamujesz mnie!

W następnych numerach: WKRÓTCE JUBILEUSZ! Wywiad z... (wiecie kim) i z Naczelnym oraz z Michałem vel Szara Eminencja! Docent GryK radzi!

Pozdrawiam i czekam na maile:
(pgoracy@cgs.com.pl) i listy oraz zapraszam na naszą stronę **www.cgs.com.pl**

Wasz Przemysław HOT Gorący

p.s.: Jagdzie, Jagdzie siedzisz przy Magdzie!
p.s.2: Korektorka do worka! (Hoty do roboty, na klamoty, skrinszoty, mioty)
p.s.3: Jak przyjdzie ochota to i pies Hota wychrobota!
p.s.4: Naczelny z Zastępcą sekretarkę naszą wędzą!
p.s.5: Hocie, Hocie... nadciąga bezrobocie!!!
p.s.6: Jesteś zwolniony! (przyp. Naczelny).



Piwo (bezalkoholowe ;) ukształtowało to wspaniałe ciało.

DON ŻULAN

czyli „pierdnie, beknie, wyjmie siurka - taki bawidamek!"

A. O TOBIE

1. Płeć
☒ M ☐ K

2. Wiek .... lat

3. Co robisz?
☐ jestem uczniem podstawówki
☐ jestem uczniem szkoły średniej
☐ studiuję
☐ pracuję zawodowo
☐ nie pracuję / renta / emerytura

B. TY I SPRZĘT

4. Aktualnie posiadam:
☐ PC ☐ PlayStation
☐ Dreamcast ☐ Nintendo 64
☐ nie mam wcale
☒ inne ....AMIGA(!)....

5. Co zamierzasz kupić w ciągu najbliższych 12 miesięcy?
☐ nowy procesor
☐ kartę dźwiękową
☐ akcelerator graficzny 3D
☐ głośniki
☐ modem
☒ joystick
☐ komputer PC
☐ konsolę PSX
☐ konsolę Dreamcast
☐ konsolę N64

6. Czy masz dostęp do Internetu?
☐ tak ☒ nie
☐ zamierzam się podłączyć

7. Ulubiony gatunek gier
☐ przygodówki ☐ RPG
☒ strategiczne ☐ symulacyjne
☐ sportowe ☐ bijatyki
☐ wyścigi ☐ ekonomiczne
☒ FPP ☐ TPP

C. TY I „GK"

8. Od kiedy kupujesz GK?
....Od roku....

9. Ile osób oprócz Ciebie czyta jeden egzemplarz GK ....1....

10. Jak dowiedziałeś się o GK?
☐ z reklam w innych pismach
☒ zobaczyłeś w kiosku lub sklepie
☐ z internetu
☐ od kolegi

11. Czy masz problemy z kupieniem naszego pisma?
☐ Tak ☒ Nie

12. Jak oceniasz poszczególne działy w GK? (0 – nie czytam, 1 – kiepsko, 2 – może być, 3 – dobrze)
- Nowości ....3....
- Z Ostatniej Chwili ....3....
- Przedstawiamy ....4....
- Recenzje ....4....
- Porady & Tipsy ....4....
- Hardware ....3....
- Paszczury ....3....
- Na Wesoło ....3....
- Wywiad ....3....
- Konkursy ....4....
- Listy ....4....

13. Co sądzisz o przedrukach z angielskiej edycji PC Gamera?
☐ są OK ☒ wolę polskich autorów

14. Co myślisz o naszych ocenach?
☐ w sam raz ☒ za surowo
☐ zbyt pobłażliwie ☐ bez sensu

15. Co powinno się znaleźć na CD ?
☐ Dema grywalne
☐ Dema niegrywalne supernowości
☒ Gry i programy shareware
☐ Patche i dodatki
☐ Kluby tematyczne
☐ Inne ....

16. Jakie pisma kupowałeś w minionym półroczu? Podaj ilość zakupionych numerów (0–6).
- Action Plus ....4....
- CD Action ....6....
- Chip ....
- Click! ....
- Enter ....
- Gry Komputerowe ....6....
- Gry Komputerowe CD ....4....
- IO ....
- Neo Plus ....
- New S Service ....
- PC Kurier ....
- PC World Komputer ....
- PlayStation Magazyn ....
- PlayStation Plus ....
- PSX Extreme ....
- PSX Fan ....
- Reset ....
- Reset CD ....
- Świat Gier Komputerowych ....
- Świat Gier Komputerowych CD ....
- Total PlayStation ....

17. Jakie trzy pisma o grach są najpopularniejsze w Twoim środowisku?
A. ....CD Action....
B. ....PLAYSTATION MAGAZIN....
C. ....GRY KOMPUTEROWE....

18. Jakie masz uwagi na temat GK?
....Dużo za mało tipsów....
....
....
....

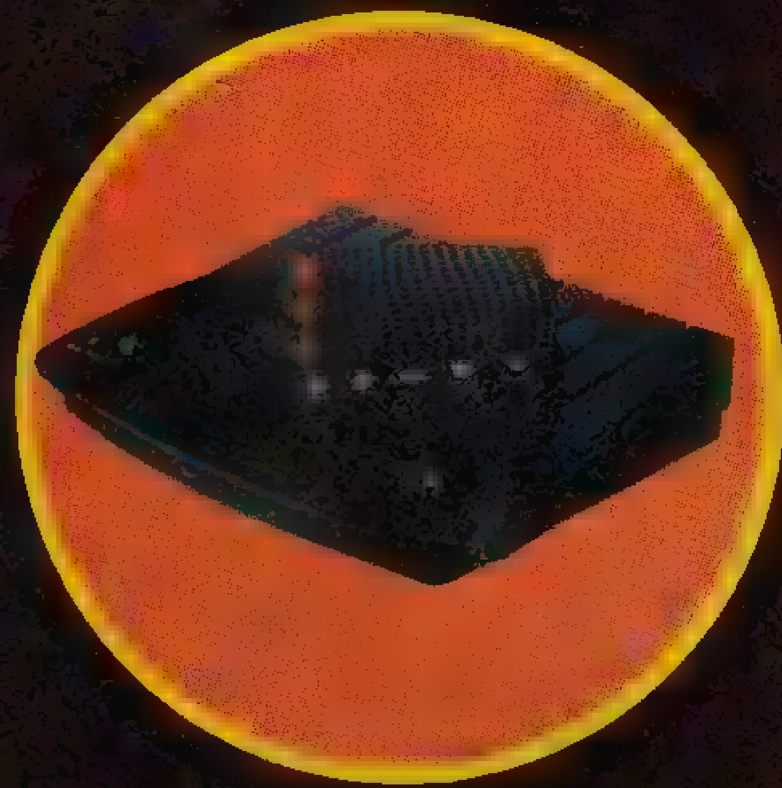
19. Jakie masz uwagi o naszym CD?

20. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, to podaj adres:

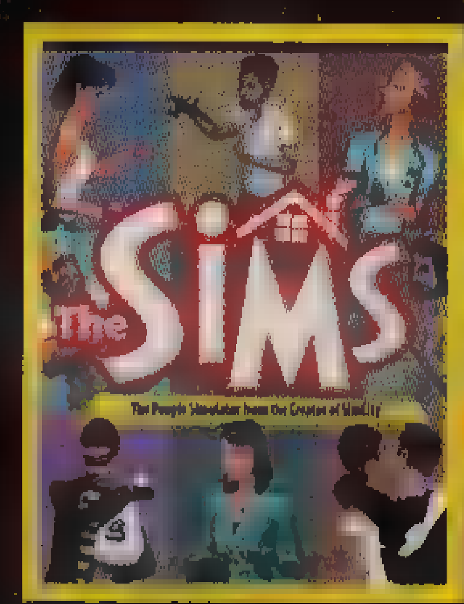
TWOJE DANE OSOBOWE NIE ZOSTANĄ NIKOMU UDOSTĘPNIONE

ANKIETA

Prosimy abyś sumiennie i czytelnie wypełnił tę ankietę. Pomoże to nam w dalszym redagowaniu pisma tak, aby spełniało ono Twoje oczekiwania. Ankietę wyślij pocztą nie później niż do 1.04.2000 na adres: [illegible] ul. Marsa [illegible] Warszawa z dopiskiem „Ankieta". Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, podaj swój adres. Oto nagrody:









NAGRODY: SKANER PLUSTEK [illegible], FAXMODEM [illegible] 3x FINAL FANTASY VIII, [illegible] THE SIMS [illegible] 2x THEME PARK WORLD [illegible]

KONKURSY

Odpowiedzi na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Skończyło się już niestety zimowe szaleństwo i znów trzeba chodzić do szkoły... Pewnie się domyślacie, ale i tak Wam powiem: odpowiedzcie na trzy proste pytania, prześlijcie je do nas na kartce pocztowej z załączonym kuponem i czekajcie. A nuż to właśnie do Ciebie listonosz przyniesie grę? KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

■ **Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:**
1. Dawny dział naszego pisma, który został zastąpiony przez Paszczury nosił niegdyś nazwę Wywłoki.
2. „Quake III Arena" oferuje 9 rodzajów uzbrojenia.

PYTANIA

■ **Pytania na ten miesiąc:**
1. Jak nazywa się główny bohater gry „Nocturne"?
2. Wymień co najmniej trzy gry z serii „Sim" firmy Maxis.

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 25.03.2000.

NAGRODY

■ **Nagrody:**
1. „Premier Manager 98/99"
2. „Sega Rally"
3. „Postal"
4. „Man In Black"

ZWYCIĘZCY

■ **Oto zwycięzcy z numeru GK 1/2000 (wszystkim prześlemy grę „Pizza Syndicate"):**
Przemysław Pietraszek z Warszawy
Krzysztof Świerkosz z Opola
Marcin Cygan z Krakowa

■ **Zwycięzcy konkursu „Rainbow Six: Rogue Spear":**
Gry „Rainbow Six: Rogue Spear" otrzymują:
1. Mateusz Jarosz z Ostrowa Wlkp.
2. Krzysztof Kostyła z Warszawy
3. Michał Stogniew z Raciborza
4. Grzegorz Balcerzak z Wałbrzycha
5. Tomasz Moczarski z Gliwic

Nagrody niespodzianki otrzymują:
1. Piotr Mazurek z Zamościa
2. Mateusz Kaszewski z Białegostoku
3. Krzysztof Uroda z Przecieszyna



KONKURS GK 3/2000

LISTY

Hellołl! Marzec? Mamy już marzec? Przecież dopiero przed chwilą strzelaliśmy race na Sylwka (niektórzy nawet... w Sylwka). I co... Znowu do taczek? Nieeeee...Proszę, mogę umyć samochód albo nawet dźwig.
JAGD52



To na pewno musi być Herr Oliwa!

Wam to dobrze, macie w trakcie tego roku sesyje, ferie i inne ekskursje pozwalające spokojnie giercować. Powrót do domciu o 16.00, spokojne dwie godziny „kwakowania" albo wyrzynania bezbronnych w Meierowskiej megaprodukcji.

Chlip... A my? No... my??? A my tniemy do upadłego w „Q3", maglujemy nieszczęśnika Knighta czy dziergamy kółeczka durandallami na wrażych lotniskach! Zdzieramy pasy z pleców zdrajców, smażymy ich dusze w piekielnych olejkach i nadziewamy na pale surowej krytyki bezbronne mięcho producenckich wypocin. Dla Was, Kochani Moi!

■ Zaczniemy od tzw. „żalu za grzechy". W związku z poniższym oddaję te kilka linijek towarzyszowi listonoszowi, eee... to znaczy Black Mailowi:

„Muszę się w pierś uderzyć i prosić o wybaczenie. Ponieważ przykuwanie od taczek czy włosiennica i autobiczowanie niestety nie wchodzą w rachubę w dzisiejszych czasach, więc Drodzy Czytelnicy musicie się zadowolić pokorną skruchą mnie niegodnego. Dopuścił się niżej podpisany rzeczy straszliwej, mianowicie w recenzji „Delta Force 2 vs Spec Ops 2" zapomniał dopisać, iż ta pierwsza obsługuje karty graficzne z serii TNT. Wszystkie pocztówki-niespodzianki odbieram między 10:00, a 10:00. Wielkie sorry!".

BLACK MAIL

■ No, tak pora uderzyć z grubszej rury. Nasz wierny Czytelnik z tych Tych, podpisujący się „Rozczarowany Michał", strofuje nas za brak zapowiadanych przez Krzycha dodatków do „NfS 4". Ich brak na naszym coverze spowodowały problemy natury technicznej. Nie chcieliśmy puszczać materiału niesprawdzonego z najnowszym oprogramowaniem antywirusowym i dlatego wstrzymaliśmy „dystrybucję" dodatków. Już za momencik będziesz mógł je znaleźć, Drogi Mój, na naszym coverze. Za zaistniałe zamieszanie, przepraszamy.

■ „Te książeczki to całkiem niezła myśl, ale gazetka schudła! Myślałem, że „stówka" będzie ciągnięta „do końca świata i jeszcze dzień dłużej".

Ha, niestety, Mój Drogi. Rynek ma swoje prawa i rządzi nim brutalna ekonomia. Nawet nie pytaj jak wielki ma problem nasza Rada Redakcyjna (ładnie brzmi... a i tak wszyscy wiedzą, że chodzi o Hota i Woźnego) z doborem materiału do numeru. Prezentujemy Wam wszystkie hity wychodzące na rynek, a z ilu materiałów trzeba zrezygnować z braku miejsca, wie tylko redaktor Kosch. Książeczka rozwiązuje nasze największe kłopoty związane z brakiem miejsca na Dział Porad. Nadal będziemy go kontynuować na łamach, ale megasolucje znajdziecie jedynie w edycji CD. Obiecujemy, że w tym bonusowym dodatku będziecie mogli znaleźć same pierwszoligowe hiciory!

Oczywiście czekamy na Wasze Listy i screeny do działu Klaps. Przypominam o namiarze e-mailowym: **rwawrzyniak@cgs.com.pl**, pod którym czekam na wszelkie uwagi czy propozycje. UWAGA! Ludzie wysyłający do mnie screeny muszą pamiętać o podaniu PEŁNEGO adresu zwrotnego. Bo z gry nici!

SKRÓTY

„Za jakie grzechy tak skopaliście mission disk do „Hiddena"?"
Za partactwo, niedoróbki techniczne i cenę. Starczy?

„Jeśli Jagd myśli, że będzie kontrowersyjny pokazując to, co pokazał na zdjęciu w Paszczakach, to jest z niego leszcz!"
Jagd nie myśli o tym CO pokazywał, ale KOMU. Podpowiadam – to zdjęcie wykonywał Hot (aparatem Corectorki).

„Właśnie jesteście świadkami mojego pierwszego razu..."
Hot! WY RZUĆ TO! JETZ!
„... to jest, mojego pierwszego listu do Was!"
Hot! PO-DNIEŚ TO! NAU!

„Mam do Was taki malutki interes..."
To nie nasza wina.

Dalej nie ma nic, bo De-Te-Powcy Wywrotowcy zabrali resztę listów... Na pohybel!

KONKURS KLAPS

W dzisiejszym odcinku nagrodziliśmy dwóch specjalistów od sportów ekstremalnych. Krzysztofy, Zieniewicz i Kisiel w tej edycji GK zdobywają nagrody ufundowane przez firmę IPS. UWAGA! Przyślijcie swoje adresy!

Fundator nagród: IPS tel. (0-22) 642-27-66





Gry banda nie wytrzyma...

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Witam! Z prawdziwą przyjemnością przedstawiam Wam dowcipy nadesłane przez Pawła Barańczaka z Bielska Białej. Tym bardziej mi miło, że dostałem je mailem (i nie musiałem wklepywać!) i na dodatek są niezłe. Wasz HOT





■ - Pokój był tak niski, że naleśniki trzeba było jeść rozłożone. Bardzo blisko Belwederu.
- Ale przeca Belweder jest w Warszawie!
- No i teroski mnie już nie dziwi, że taki kawał drogi my mieli do plaży!

■ Spotyka się dwóch facetów, jeden mówi:
- Kurczę, powiedz mi co mam zrobić, mam problem z teściową, wchrzania się do każdej dyskusji, kłócimy się, nie mogę dojść z nią do ładu.
- Spoko, kup jej samochód, teraz jest dużo samochodów, wypadki, zabije się gdzieś.
- O.K.
Spotykają się po dwóch tygodniach:
- Aleś mi doradził...
- Co się stało?
- Posłuchaj, nie dość, że straciłem kasę na samochód, ona żyje i prowadzi jak szatan, to jeszcze ma 3 kierowców na sumieniu.
- A jaki jej samochód kupiłeś?
- No, syrenkę.
- Boś głupi, trzeba było jaguara, to by już nie żyła.
- Dobrze, teraz kupię jaguara.
Spotykają się po dwóch tygodniach:
- Rany Julek, jaki jestem szczęśliwy!
- Co... nie żyje? A nie mówiłem?
- Ufff, wreszcie nie żyje, a najbardziej mi się podobało, jak jej głowę odgryzał.

■ W sklepie:
- Poproszę pigułki na robaki.
- Dla dorosłych?
- Nie wiem, w jakim one są wieku.

■ Na rybach spotyka się dwóch wędkarzy. Zimno było więc zaczęli pociągać sobie wódeczkę. Jeden z nich mówi nagle do drugiego:
- Wiesz pan, ostatnio się ożeniłem.
- Pewnie jest ładna...
- Nie panie, brzydka jest jak noc.
- To może jest inteligentna?
- Coś pan? Widział pan inteligentną babę?
- To może jest bogata?
- Nie. Musiałem za nią długi spłacić.
- To po co się pan z nią ożenił?
- Bo widzisz pan, jak zwali kupę, to są takie robaki, że wszystkie ryby biorą...

■ Pewnego razu prof. Miodek (ten gość z telewizji, który zajmuje się różnymi niuansami języka polskiego) dostał list od szachistów z pewnej małej miejscowości. Pytali oni, czy stwierdzenie „szachuje" jest poprawnym polskim słowem. Pan prof. Miodek odpowiedział im, że jest to forma poprawna, ale kulturalniej jest powiedzieć „ciszej panowie"...

■ Rzecz dzieje się w stanach. Polak przy odprawie celnej. Celnik mówi:
- Haszysz, marichuana, LSD...?
- Nie, dziękuję, ale napiłbym się chętnie herbatki...

■ Krasnoludki przyjechały swoją miniaturową gablotą pod ludzką stację benzynową i mówią:
- Kropelkę benzyny, kropelkę oleju...
- A może pierdnąć w oponki, bo przyklapły?

■ - Czy pan nazywa się Breintromp?
- Nie, nazywam się Nowak!
- To bardzo przepraszam, ale te dwa nazwiska zawsze mi się mylą!

■ - Czy są lekkostrawne miotły?
- A po co one panu?
- Po prostu przegrałem zakład!

■ Na bezludnej wyspie rozbitek wyciąga z oceanu piękną dziewczynę dryfującą na beczce.
- Jak długo już tu jesteś? - pyta dziewczyna.
- Dziesięć lat - odpowiada rozbitek.
- Spełnię Twoje wszystkie marzenia - mówi zalotnie dziewczyna.
- Niemożliwe, to w tej beczce jest piwo?!

■ - Czy wiesz jaka jest różnica między ubikacją a szafą?
- Nie.
- Niestety, ale nie mogę zaprosić Cię do mojego domu!

■ Pewien szejk z naftowej krainy chciał sobie kupić samochód. Ale nie byle jakiego Rolls Royce'a, lecz coś dużo porządniejszego. Łapie więc za telefon i obdzwania najróżniejsze fabryki luksusowych samochodów. Ale nic mu nie odpowiada. W końcu dziwnym trafem łączy się z fabryką „Trabantów".
- Ile czeka się u was na samochód?
- Jakieś 5 lat, ale może być i dłużej...
„Ho ho! - myśli szejk - jak się tyle czeka, to dopiero musi być ekstra wozik!"
- Zatem zamawiam jeden. Jestem szejk „taki to a taki". Przyślijcie jak najszybciej!
I odkłada słuchawkę. A w fabryce panika. Przecież nie mogą kazać czekać królowi nafty na „Trabiego" przez tyle lat! Ładują samochód na najbliższy statek i wysyłają szejkowi. W 2 tygodnie później szejk chwali się w klubie:
- A na mój nowy supersamochód będę czekał chyba z 5 lat! Ale firma już po tygodniu przysłała mi plastykowy model wozu... i on działa!

NAGRODY UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ:

MIRAGE

OTRZYMUJĄ:
- Paweł Barańczak
- Marek Bruź

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, *czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.*



UWAGA! PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny pięciu kolejnych numerów pisma 1-5/99 w cenie 50,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym prosimy nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

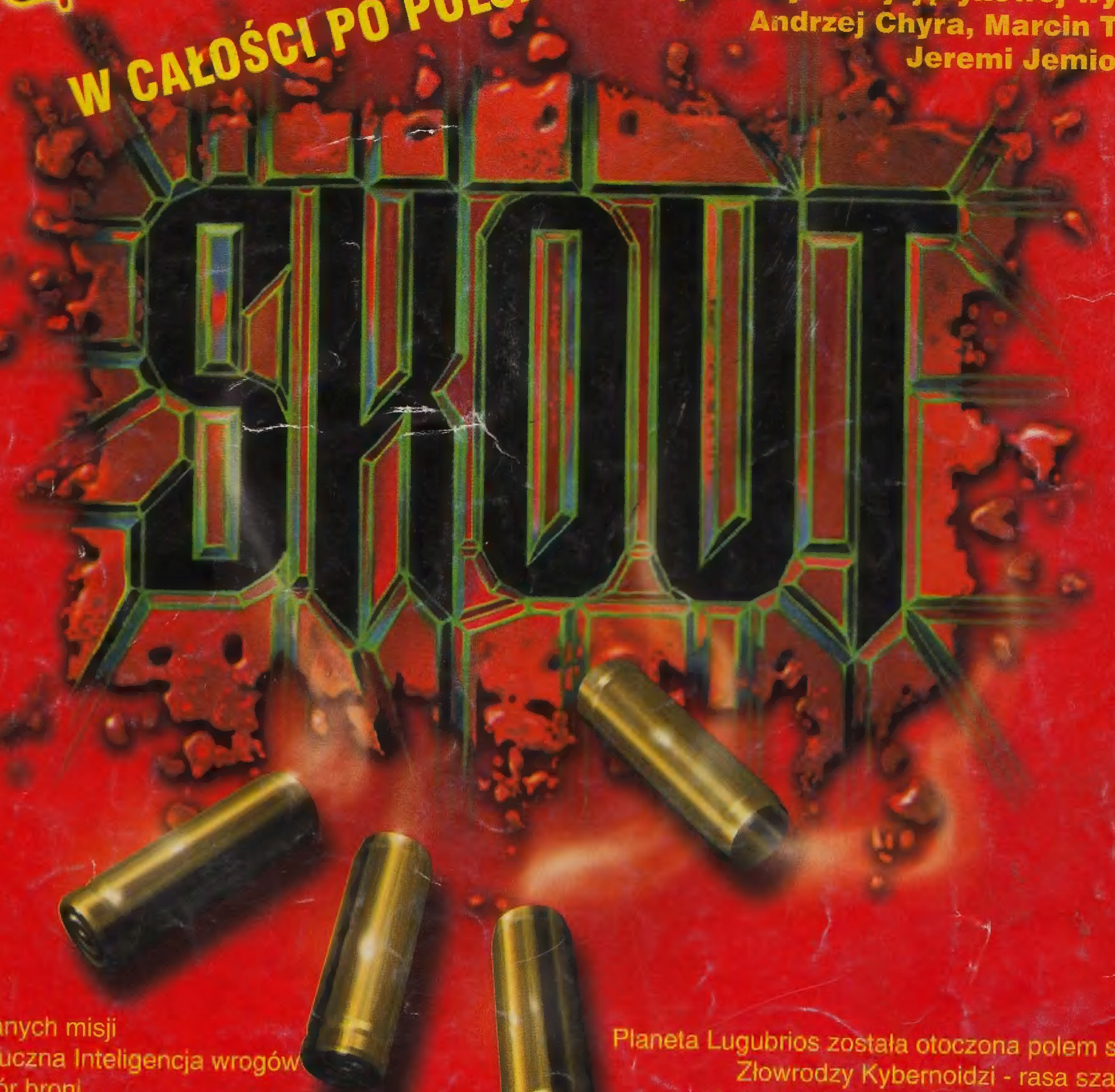
Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.

Krew się Leje ...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

W polskiej wersji językowej wystąpili: Andrzej Chyra, Marcin Troński, Jeremi Jemiołowicz.



Skaut to:
- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym. Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców - szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce. Przez pole siłowe może przedrzeć się tylko jeden człowiek i jeden robot. Ty i Twój Bitewny Dron.

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!
- uwolnij zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES

Soft Enterprises

CENA **69zł**